

专题企划

不可思议的 RPG

Roguelike 漫谈 &《风来之西林》20 周年特企

特快专递

桑塔和海盗的诅咒 3DS

SUPERBEAT XONiC PSV

境界触发者 无界任务 PSV

形状新发现 立体绘图方块 2 3DS

攻略透解

巡夜 PSV

噬神者 解放重生 PSV

跨界计划 2 勇敢新世界 3DS

塞尔达传说 三角力量 3 个火枪手 3DS

赠品



《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》表情包贴纸


THE RULER'S BACK
统治者归来

《掌机王SP》238辑

TGS大抽奖

中奖结果公布！

《噬神者 解放重生》主题文件袋

南宁市 黄曦

《怪物猎人X》布制小挎包

湖州市 陆怡凡

《跨界计划2 勇敢新世界》主题文件夹

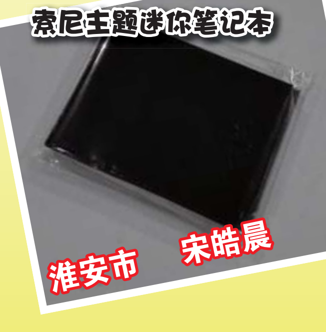
承德市 代亚军

索尼主题护照夹

大石桥市 宁宇

索尼主题挂绳

上海市 徐子墨



索尼主题迷你笔记本

淮安市 宋皓晨



索尼吉祥物主题文件夹

广州市 张锴


可爱？可怕？
小女孩的夜路探险之旅
P186
攻略透解
系统详解
流程攻略
收集要素
巡夜
PSV


三个小伙伴勇闯魔境救公主
P202
攻略透解
系统解说
全服装效果
全关卡攻略
塞尔达传说
三角力量 3个火枪手
3DS


P119
攻略透解
系统详解
新增怪物打法
配装推荐
回归原点的新传说
PSV
噬神者 解放重生


跨越作品隔阂的梦幻共演！
PROJECT X ZONE 2
BRAVE NEW WORLD
P143
攻略透解
跨界计划2 勇敢新世界
3DS
系统详尽解说
流程关卡攻略
全角色详实资料



封面用图：《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.240

光盘地址：http://dwz.cn/2ePHBM
密码：MDldfw47



目录

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

事件 EVENT

一晃五个月，直播会再开

任天堂上一次的网络直播会还要追溯到5月31日，而在前任社长岩田聪离世后，这个颇受玩家欢迎的节目也长时间陷入了沉寂。终于在11月13日，任天堂又召开了网络直播会，由传承了“直接”衣钵的森本负责主持，带来今年冬和明年的新作报道。下面就总结一下此次发布会的重点内容，具体请结合本次“口袋光环”的影像观看。

《塞尔达无双 海拉尔全明星》新角色





由于明年是“《塞尔达》系列”三十周年纪念，《塞尔达传说》也是本次直播会的重头，除了Wii U上有《黄昏公主HD重制版》和一款完全新作外，将于2016年1月21日发售的《塞尔达无双 海拉尔全明星》也将追加一名原创角色——林克尔！林克尔（リンクル）此前是只出现在Wii U版《塞尔达无双》设定资料集中的幻之角色，官方设定为“女版勇者林克，如同林克的妹妹般”，很遗憾的是当时并没有采用。这次3DS移植版终于能弥补这一遗憾，林克尔将使用两把弓弩作战。

《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》免费DLC

10月22日发售的3DS游戏《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》将于12月3日更新2.0.0版补丁，其中附带厚道的免费DLC内容。全新的冒险区域“魔窟”包含“森之洞”、“水之洞”等8种不同主题的区域，关卡合计30个以上，难度也比正篇关卡高。此外还会追加两件新服装：“鬼神之甲”的效果为提升攻击力，且能往前后左右4个方向发出剑气；“莱茵巴克服装”可以透视看到宝箱内的道具，在限时任务中也能发挥奇效。注：莱茵巴克（ラインバック）是NDS游戏《塞尔达传说 幻影沙漏》中登场的角色。





《卡片召唤师 反叛》



《卡片召唤师》是诞生于1997年的老牌系列，2012年6月28日发售的3DS重制版精选了全系列的卡片并对效果进行调整，让单人模式也拥有丰富的游玩要素。如今系列最新作《卡片召唤师 反叛》（カルド セプト リボルト）将于2016年登陆3DS平台，与2006年发售的《卡片召唤师 传说》相隔了十年之久。本作依旧由大宫Software开发，音乐则由伊藤贤治负责，预定追加200张以上全新的卡片，系统和规则也会进行改良。

《马里奥与索尼克 里约奥运会》

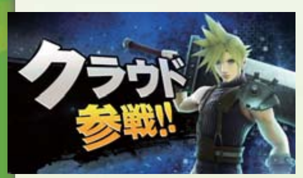


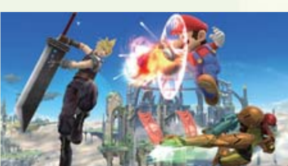


借着2016年在巴西里约热内卢召开的夏季奥运会的势头，“《马里奥与索尼克 奥运会》系列”的最新作也确定了发售时间——2016年2月18日。目前公开的项目包括田径、艺术体操、射箭、足球等，时隔百年重新回归奥运会的高尔夫也收录其中。3DS版还将结合主机的计步器功能，制作全新的户外马拉松模式，现实中的每1步都会换算成1米，根据累计的距离能获得各种奖励。

《任天堂全明星大乱斗》新角色

去年12月登陆3DS和Wii U平台的《任天堂全明星大乱斗》发售近一年来始终不断更新并推出DLC角色，让玩家保持着新鲜感。如今《最终幻想Ⅶ》的主角克劳德也将参战，声优同样由樱井孝宏担当，神罗工厂也将成为全新的对战舞台。这是本作继超梦、隆等人之后的第5名付费DLC角色，同时也是“《FF》系列”角色首次加入《大乱斗》。克劳德的配信时间预定在12月播出的特别节目中公开，依旧在游玩本作的玩家不妨期待一下超究武神霸斩在《大乱斗》中的表现吧！（下图皆为Wii U版。）







《口袋妖怪》VC版









“《口袋妖怪》系列”原点——《红·绿·蓝·黄》宣布将于2016年2月27日登陆e商店供玩家付费下载，每款售价1111日元（不含税）。VC版支持利用本地通信展开对战或交换，让玩家重温20年前的感动。官方还将推出售价为1389日元（不含税）的特别版下载卡，除了印有下载码的卡片外，还包含仿照GB卡带制作的磁贴、原作说明书风格的贴纸以及游戏地图，这些内容都装在仿照GB卡盒制作的包装盒中，非常复古。

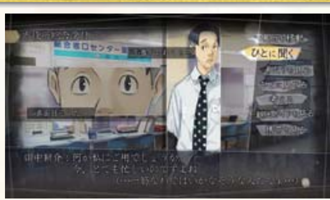
事件 EVENT

角川召开发布会，新作力挺PSV

11月10日，角川Games于东京召开秋季新作发布会，一口气公布了两款原创新作、一款系列续作和一份“冷饭”，尽皆登陆索系平台。其中“《空之轨迹》系列”第三部以《英雄传说 空之轨迹 the 3rd 进化版》的形式移植PSV相信不少玩家都早已猜到了，这里就不再赘述。

《根源信件》



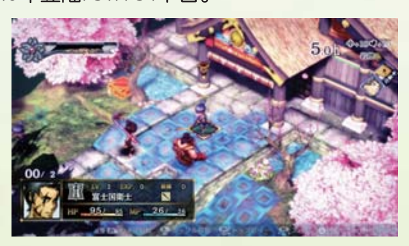


“角川游戏悬疑系列”是以地方文化和历史为根基，展现如戏人生为主题的AVG系列作品，作为第一弹的《根源信件》（√LETTER ル–トレタ–）由安田善巳担任总制作人，导演为长谷川仁，人设则是《深爱》玩家喜闻乐见的箕星太朗。本作以拥有美丽自然风光和悠久历史的岛根县为舞台，玩家扮演的主人公在高中时代与笔友文野亚弥书信往来了10次后就再无音信，15年后他突然接到了神秘的第11封信，为了解开笔友之谜，主人公决心前往岛根县……游戏分为推理真相的AVG部分和回信维持感情的SLG部分，根据回信时选择的内容，会对笔友的好感度以及游戏的结局产生巨大的影响。本作预定于2016年登陆PSV和PS4。

《神明战争 跨越时空》

另一款原创新作《神明战争 跨越时空》（GOD WARS ～时をこえて～）以融合了神话的古代日本为背景，作为故事舞台的瑞穗国分为富士（森之民）、出云（铁之民）、日向（海之民）三个国家，剧情将描述三国王子与公主们的群像剧。游戏的类型为S·RPG，设有30余种职业、超过200种武具以及600种以上的技能。游戏的剧本由担任导演的安田善巳亲自操刀，人设依旧是箕星太朗，同样预定于2016年登陆PSV/PS4平台。





《恶魔之眼Ⅱ》



2013年1月24日发售的PSV游戏《恶魔之眼》（デモンゲイズ）在全球达成20万套的出货量，算是PSV平台第一人称迷宫RPG中的成功作品。剧情围绕着拥有恶魔之眼的主人公展开，击败BOSS级恶魔后，就可以让它们为己所用是该作的一大特色。如今系列第2作也正式公开，由Experience的千头元和安宅元也负责开发。2代将延续前作的世界观，官方目前正在向广大玩家征集创意和意见，故事和系统的详情有待进一步公开。

硬件 HARDWARE

《勇者斗恶龙 建造者》推出限定版主机





预定于2016年1月28日登陆PSV/PS3/PS4三大平台的《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》宣布将推出限定版PSV主机。这款名为“金属史莱姆限定版”的同捆版定价25980日元（不含税），除了包含游戏软件外，PSV机身采用银色，背面有金属史莱姆的图案以及“DRAGON QUEST”的Logo，值得一提的是方向键↑的三角形被悄悄改成了一只史莱姆，下方的耳机插孔处还有一只离散金属史莱姆作为防尘塞，各种小细节体现出了设计的用心。主机还会内置原创的PSV主题，全部内容都收纳于特制的宝箱盒中，盒子正面还印有罗特纹章的图案。

软件 SOFTWARE

恐怖游戏登陆PSV，《遗忘的记忆 导演剪辑版》

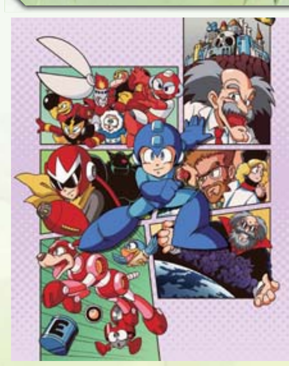




《遗忘的记忆》（Forgotten Memories）是由Psychose Interactive开发的一款第三人称恐怖生存游戏，该作早在2009年就已公布，但直到今年10月30日才登陆iOS平台。玩家要扮演主人公拿着手电在荒废的精神病院中展开冒险，调查杀人事件的同时搜索失踪的少女。如今官方宣布本作将以《导演剪辑版》的形式强化登陆PSV/PS3/PS4平台，除了针对掌机/家用机版调整画面、控制方式、UI等设计外，还会追加新的场景和BOSS战，而且将内置中文字幕。另外值得一提的是本作的两位英文配音演员都参与过经典恐怖游戏《寂静岭2》的配音。《遗忘的记忆 导演剪辑版》预定于2016年初发售。

软件 SOFTWARE

情怀或骗钱？《洛克人 经典合集》





在3DS版《洛克人DASH3》宣布停止开发后，“《洛克人》系列”就陷入了长时间的沉寂，另一方面从Capcom离职的稻船敬二则风生水起地制作着《蓝色雷霆闪电枪》续作和《神威9号》。Capcom于11月5日宣布，收录了《洛克人 1～6》的《洛克人 经典合集》（ロックマン クラシックス コレクション）将于2016年2月25日登陆3DS平台（此前在欧美发售的只有PS4/XOne版），售价3990日元。除了包含元祖版的全部内容外，《经典合集》将收录大量当年的设定资料和广告宣传素材，并搭载包含50关的“挑战模式”，供玩家混合挑战全部6作的关卡与BOSS。

栏目主持：白菜

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP15

3DS软件在11月上半并无亮眼表现，几款新作的成绩均中规中矩，月底的《MH×》能掀起怎样的销售狂潮，让我们拭目以待。PSV方面，《我的世界 PSV版》已经开始向累计销量第一位发起冲击，而新发售的《噬神者 解放重生》则明显不具备登顶的潜质。如果在索尼的掌机上卖得最好的软件是被微软收购了的游戏，这看起来多少会有点讽刺吧。当然对于玩家而言，游戏好玩才是最重要的。

软件销量（日本） 2015年11月9日～11月15日

1 跨界计划2 勇敢新世界

プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド
■BNE■S・RPG■2015年11月12日■7171日元

NEW 本周销量 4万3715套 累计销量 4万3715套 消化率：60%以上 3DS

由三大游戏厂商人的气角色共同上演的梦幻之战，这次又加入了任天堂的三名角色，参战阵容越发豪华。虽然相比2012年初代首周8万套的销量，2代的成绩缩水了一半，不过消化率已经突破了六成，从中可以看出BNE对于本作采取了保守的出货态度，得益于此，2代也没有像前作那样发售没几天就遭遇大幅值崩。不过大量付费DLC都是道具包，就实在有点不厚道了。

2 迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2

ディズニ－ マジックキャッスル マイ・ハッピ－・ライフ2
■BNE■ETC■2015年11月5日■6145日元

NEW 本周销量 2万4719套 累计销量 9万4583套 消化率：40%以上 3DS

国内玩家对于本作可能并不关注，其实《迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活》初代在日本的累计销量早已突破了50万大关，后来在欧美也取得了不错的成绩，目前全球销量已达95万。不过2代的初动并不理想，前一周虽然是以近7万的成绩夺得掌机游戏销量桂冠，但仅四成的消化率显然是发行方高估了本作的市场。当然前作也是经历了两年左右的长卖才达成佳绩的，希望2代也能再接再厉吧。

3 妖怪手表 破坏者 赤猫团 赤猫团·白犬队

妖怪ウォッチバスタ－ズ 赤猫団・白犬队
■Level-5■ACT■2015年7月11日■4968日元

－ 本周销量 1万2406套 累计销量 162万4208套 消化率：80%以上 3DS

4 噬神者 解放重生

GOD EATER RESURRECTION
■BNE■ACT■2015年10月29日■5626日元

NEW 本周销量 9412套 累计销量 14万6738套 消化率：80%以上 PSV

作为《爆裂》的重制版，《解放重生》炒了一份色香味俱全的“冷饭”。算上PS4版的分流，初周14万、三周累计18万的销量足以让BNE心满意足，近八成的消化率表明官方也很明白本作的定位。在共斗游戏百花齐放的PSV平台，《噬神者》作为PSP时代延续下来的品牌保持了水准和口碑，只不过以“冷饭”或“资料片”的形式终究是难以超越《噬神者2》的销量高峰的。

5 塞尔达传说 三角力量 3个火枪手

ゼルダの传说 トライフォ－ス3銃士
■Nintendo■ACT■2015年10月22日■5076日元

↓ 本周销量 7577套 累计销量 10万0676套 消化率：60%以上 3DS

6 我的世界 PSV版

Minecraft: PlayStation Vita Edition
■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元

－ 本周销量 5713套 累计销量 36万9853套 消化率：80%以上 PSV



7 动物之森 欢乐家装设计师
どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー
■Nintendo■ETC■2015年7月30日■4320日元
↓ 本周销量 5487套 累计销量 113万6559套 消化率：80%以上 3DS

8 职棒家庭棒球场 回归
プロ野球 ファミスタ リターンズ
■BNE■SPG■2015年10月8日■6145日元
↑ 本周销量 4211套 累计销量 4万5858套 消化率：80%以上 3DS

9 形状新发现 立体方块2
カタチ新発見！ 立体ピクロス2
■Nintendo■PUZ■2015年10月1日■3240日元
↓ 本周销量 2868套 累计销量 6万8532套 消化率：80%以上 3DS

10 巡夜
夜回
■日本一Software■ACT■2015年10月29日■6458日元
NEW 本周销量 2625套 累计销量 3万40套 消化率：80%以上 PSV

返璞归真的风格和玩法，与萌系画面反差巨大的恐怖主题，《巡夜》堪称10月底的一款异色作品。能在新作如云的11月榜单中占据一席之地，足以证明本作确实有其独到之处，但就容量而言终归是小品之作，高达6458日元的定价着实令人汗颜，让人看不懂日本一Software到底是怎么想的（之前《萤火虫日记》的初回限定版也不过6264日元）。出货量预计也就5万，卖完就算皆大欢喜。

11 美妙天堂 目标是偶像大奖赛No.1
プリパラ めざせ！ アイドル☆グランプリNo.1！
■T-ARTS■SLG■2015年10月22日■5832日元
↓ 本周销量 2581套 累计销量 4万3094套 消化率：40%以上 3DS

12 信长之野望 天翔记 威力加强版 HD版
信長の野望・天翔記 with パワーアップキット HD Version
■Koei Tecmo Games■SLG■2015年11月12日■6264日元
NEW 本周销量 2326套 累计销量 2326套 消化率：20%以上 PSV

13 出包王女 Darkness 真正的王女
To LOVEる -とらぶる- ダークネス トゥループリンセス
■Furyu■SLG■2015年11月5日■7538日元
NEW 本周销量 2304套 累计销量 2万2110套 消化率：60%以上 PSV

14 乐高 侏罗纪世界
LEGOジュラシック・ワールド
■Warner Bros.Games■ACT■2015年11月5日■5076日元
NEW 本周销量 2278套 累计销量 7642套 消化率：40%以上 3DS

15 口袋妖怪超不可思议的迷宫
ポケモン超不思議のダンジョン
■Nintendo■RPG■2015年9月17日■5076日元
↓ 本周销量 2207套 累计销量 26万318套 消化率：80%以上 3DS

硬件销量（日本） 2015年11月9日～11月15日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	2万5682台	151万6533台
PSV	1万2852台	76万9244台

3DS累计销量 1936万3589台

PSV累计销量 419万2319台

四周间硬件销量推移表（日本） 2015年10月19日～11月15日

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



这次黄金眼中依旧出现了多个“热血推荐”作品，再度验证了“年底出大作”这种说法。当然，这些优秀的作品也让做攻略的小编们玩得废寝忘食。下辑必定会有《怪物猎人×》的黄金眼，不知表现如何呢？实在令人期待。



本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昂星团

24 总分 噬神者 解放重生

■GOD EATER RESURRECTION■卡带■BNE■ACT■动作
■2015年10月29日■1～4人■5627日元■对应交叉存档/PSV TV

项目	评价
画面	★★★★☆
音乐	★★★★☆
新意	★★★☆☆


热血推荐 PSV

本作是系列初代资料篇《噬神者 爆裂》（后称《GEB》）的动作游戏的重制加强版，新剧情讲述了极东支部第一部队的成员们在营救回雨宫龙胆之后，再度与新的威胁战斗的故事。

昂星团 虽然在系统方面几乎都是从《噬神者2 狂怒解放》（后称《2RB》）搬来，但不得不说制作方的这张“情怀牌”出的还算不错。因为《GEB》的系统与前者相差很大，把系列后期成型的系统放回初代中，即使是玩过《GEB》的玩家也会感到新鲜。本作还增加了捕食者风格系统，让战斗方式也与《2RB》有所区别。因为《GEB》是PSP的作品，所以本作在画面方面远超前者。虽然音乐方面取自原版，但所有的战斗音乐都加入了变奏版，比较新颖。不过掌机版在与多个敌人战斗时会有明显的掉帧现象，而且新增的荒神动作几乎相同，有偷懒的嫌疑，不太能令人满意。 8

乌冬 动作部分加入了捕食者风格，令战斗更加爽快，追加的剧情也可圈可点。不足之处是地图依然偏少，敌人也多以旧怪物和亚种为主，虽然重制了封面怪，但新鲜感始终有限，属于情怀向的作品。 8

古林 可设定5种捕食方式的“捕食者风格”系统让战斗看起来更加炫酷，而从《2RB》继承而来的武器系统也是取长补短，使游戏体验更加爽快。再加上新增的剧情，可说是一次非常厚道的重制加强。 8

24 总分 跨界计划2 勇敢新世界

■プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド■卡带■BNE
■S・RPG■战略角色扮演■2015年11月12日■1人■7171日元■无对应周边

项目	评价
参战阵容	★★★★★
战斗制作	★★★☆☆
改良诚意	★★★★☆

热血推荐 3DS

BNE、SEGA Games、Capcom，再加上任天堂，四家厂商的人气角色们齐聚一堂，跨越过去、现在与未来，拯救众多世界的壮阔冒险开始了。

白菜 如果抛开NDS上的外传作品不说的话，从PS2上的《Namco×Capcom》起算，本作算是“跨界三部曲”的最后一部，也终于给“森罗”与“逢魔”之间的战斗画上了一个句号。参战阵容非常强大，而即使是承接前作的同作品角色也打乱了组合，没有一套素材吃到底。战斗方面尽可能地去繁留简，大胆摈弃了通过延长战斗时间获得奖励的机制，让玩家找回了快速战斗带来的爽快感。前作中无脑的交错命中攒XP槽放必杀的打法在本作被大幅限制，连段需要多多练习才能接得华丽，无形中也让玩家的注意力更集中在战斗方面。这些都是喜人的改良。 8

苍穹 本作系统的大幅调整加快了战斗的速度，整体节奏的把握也比前作有进步，陷阱和机关虽然不多，但却是提升增加场景特色的亮点。不过中后期大量的援军还是会带给人重复枯燥感。 8

昂星团 旧系统的变革让本作角色的连招更加灵活多变，另外系统方面的细节比以往更多，虽然与《机战》类似，但总的来说与前作相比有着很大的进步。不过新增的“幻影取消”系统没什么存在感。 8

24 总分 神圣王国

■グランキングダム■卡带■Spike Chunsoft■RPG■角色扮演
■2015年11月19日■1人■6998日元■对应PSV TV

系统 ★★★★☆
战略感 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆



热血推荐 PSV

继承了PSP《圣骑战史》精髓的游戏，单机的故事模式和线上的国战模式并存。玩家率领的佣兵团要奔赴各个战场，在完成任务的同时提升自身的实力，让佣兵团不断壮大。

苍穹 游戏在《圣骑战史》系统的基础上继续强化：职业在保持三角克制关系的前提下又扩充了种类，新增的特殊系职业也极具特点，让队伍的组合方式更加多样化；友军伤害的设定令战斗更加具有真实感；除了移动和攻击需要手控外，弓箭、魔法等招式甚至需要看准时机按键，为战斗增加了可操作性；战场机关、战略兵器等有趣要素的引入也进一步增加了排兵布阵时所需要考虑的要素。不过复杂的系统对于轻度玩家而言上手门槛较高，容易导致一些人还没体验到系统乐趣就浅尝辄止，而没有了香草社的唯美2D画面，对一般玩家的吸引力也有所下降。 **8**

昴星团 战斗阵容的对立形式十分有趣，行动后的角色能与行动中的角色互换位置、攻击能在给予敌人伤害的同时让其产生位移的设定让战斗的打法多样化。随机敌人更是让军队的行进充满着各种可能性。 **9**

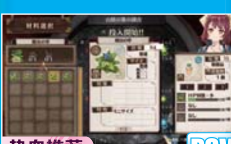
白菜 掌机版除了读盘速度稍逊于家用机版以外，其他都还不错，大量的深度要素也很适合拿在掌中打发时间。但游戏本身是非常挑选玩家的核心向游戏，可能不太适合习惯了战力碾压式打法的玩家。 **7**



24 总分 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

■ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～■卡带■Koei Tecmo Games
■RPG■角色扮演■2015年11月19日■1人■6264日元■对应PSV TV

创新 ★★★★☆
剧情 ★★★★☆
系统 ★★★★☆



热血推荐 PSV

Gust重头戏“《工作室》系列”的最新作品，也是“黄昏系列”后的新系列首作。游戏在前作的基础上进一步对系统进行改良，还新增了可打造少女形象的妆扮人偶系统。

古林 本作不但开拓了全新的世界观，还在旧有的基础上对系统做出了进一步改良，是一款综合素质非常高的作品。这次的新世界拥有昼夜与天候的变化，比之过去更具真实感。炼金的成品不再受cost限制，可直接选择最需要的3个性质，这一设定让游戏难度变低，玩家可更轻松地打造出最强装备。而本作最大的噱头“妆扮人偶”是个只要配置不同部件就能改变少女形象的系统，对喜爱美少女的玩家来说就是个大大的福利。角色建模精美，每一个人物都刻画得极具特色，加之萝莉、御姐等各色美女应有尽有，还有一众帅哥登场，对这个系列有意的玩家万不可错过。 **8**

白菜 进行了细节调整的调合系统变得颇为益智，即使是同一种素材也会有较大区别。剧情沿袭了系列传统的缓慢节奏。战斗系统的改进使策略性增强，但更多队友能带炸弹相信对系列玩家来说是个好消息。 **8**

果汁 本作对调合系统再次进行微调，拼图小游戏让素材的选择变得更加慎重。战斗的战术性变得更高，攻击与防御模式切换会影响战斗的节奏。而“妆扮人偶”系统相信能满足喜爱换装的玩家。 **8**

21 总分 巡夜

■夜回■卡带■日本一Software■ACT■动作
■2015年10月29日■1人■6458日元■对应PSV TV

系统 ★★★☆☆
氛围 ★★★★☆
剧情 ★★★☆☆



PSV

由日本一Software打造的一款传统型的恐怖类小品游戏，美术风格颇具童趣，游戏难度也适中。毫无战斗能力的小女孩手持手电筒，在黑夜中寻找线索以搜寻爱犬与姐姐。

古林 本作自带小清新画风，内容却毫不清新。玩家从头到尾都只能面对一个昏暗的画面，还得小心翼翼地躲避那些在夜路中徘徊的鬼怪，游戏过程会比较压抑。而部分鬼怪必须以手电筒照射才能显形，这些敌人的外形各不相同，具备独特行动模式与特性，往往要死好几次才能找出它们的行动规律，加上独特的心跳加速与躲避系统，都能给玩家增加不少紧张感。总的来说，作为一款传统型恐怖游戏，本作的氛围还是比较到位的，遗憾的是游戏内容过少，剧情模糊不清没有定论。玩家只需10小时就能完美所有要素，要想白金得继续挂机40小时，这成了本作最大的诟病。 **7**

昴星团 用灯光照出鬼和道具的设定让人眼前一亮，利用众多妖怪各自的特性来攻略也让游玩过程变得非常有趣，总的来说游戏非常有意思。可惜过高的价格和游戏时间50小时的奖杯让这款游戏的评分大打折扣。 **7**

果汁 清新画风的惊悚小品型游戏，特意吓唬人的场景并不多，但是场景仅有自己的心跳声作为BGM还是有些渗人。可惜的是流程过短，探索的要素也不多，总的来说并不值正常游戏的售价。 **7**



《梅祖拉的面具》原本就是针对玩过《时之笛》的玩家所开发的，因此游戏的开头肯定让这批玩家觉得无比亲切：那人、那马、那笛，还有那磨人的小妖精。可林克惨变德库坚果的一幕，估计给了玩家当头一棒。走进塔鲁米那这块新大陆，玩家会惊奇地发现城堡没了，塞尔达没了，三角力量没了，绿衣勇者的传说也没了。历代《塞尔达传说》作品的剧情大纲“勇者林克在海拉尔大陆上击败魔王加农救回塞尔达”在本作中被削得只剩一个主语。

不过《时之笛》所打造的一切却还留着：面具商人和骷髅小子这两个原本戏份不高的NPC一跃成为关键人物；时钟镇的大街小巷里熟悉的面孔随处可见；时之笛虽然谱子不多但是依然发光发热地帮助着林克；还有地道里的幽灵赛跑、嘎吱蹦的魔豆、守墓人的寻宝游戏、受诅咒的人面蜘蛛等等。这些似是而非的要素昭示着两作之间的联系以及实实在在的不同。作为一款动作冒险游戏而言，本作已经相当耐玩，而《时之笛》的玩家在本作可以发掘到更多的乐趣所在。

黄金珍藏

黄金眼评分 28 分 文 虫无兮

A・AVG 动作冒险

3DS **塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D**
ゼルダの传说 ムジュラの仮面 3D

Nintendo	日版	2015年2月14日
对应扩张右滑杆	1人	5076日元

游戏时间：40 小时以上

名为梅祖拉的传承

早在《塞尔达传说 时之笛 3D》公布时，就有不少玩家猜测和《时之笛》同一平台的《梅祖拉的面具》也会移植3DS。果不其然，这款“《塞尔达传说》系列”中数一数二的异色作品，经过大幅度的调整后终于降临3DS平台。原作的难度在系列中也是数一数二地高，因此3DS版加入了许多体贴的设定，例如可以在特定地点存档、炸弹团手册更加详尽、钟楼底下的通关提示功能等等。原本从画面风格和游戏难度上双重打击玩家的《梅祖拉的面具》，终于降到了初次接触系列的人也能够接受的难度。



▲面具商人应该就是《时之笛》中的同一角色。

名为72小时的剧场

“时间”是《时之笛》的一大关键词，本作把这一点继续发扬光大。三天后预计迎来

庆典的时钟镇，不想却迎来了下坠的月亮。在找到阻止月亮坠下的方法之前，时之勇者林克利用时之笛的力量不断地回到时钟镇毁灭的三天前，在无限的72小时当中找出避免塔鲁米那大陆毁灭的方法。天上的月亮会随着日子经过而越来越近，人们也会随之变得越来越恐慌，到了第三天，时钟镇里的居民大多数都会跑去逃难。伴随时之歌的旋律回到第一天的话，居民们则仍然是一片期待庆典到来的祥和气氛。

《时之笛》里的时间区别只有七年前和七年后、以及昼夜之分，而本作则把时间细化到以时刻为单位。生活在塔鲁米那大陆上的所有居民，都按照时间的推移来行动，而且居民们的行动也会因为林克的介入而产生变化。以卡菲和安洁这一对恋人的事件为例，如果林克在第一天的时候误杀强盗左近，那么第三天就无法潜入其秘密据点来夺回太阳面具；如果林克已经获得了哥隆族的面具，在第一天可以顶替原本订房的住客获得二楼房间的钥匙，并在第二天晚上偷听到安洁和她母亲的对话；若忘记把卡菲的回信交给安洁，则第三天安洁会离开旅馆前往牧场，即便把太阳面具夺回，相爱的恋人也无法成婚。许多看似无关紧要的细节交织而成一整个事件，NPC之间的联系成就了塔鲁米那这个大舞台。

在“《塞尔达传说》系列”传统的迷宫解谜当中，时针也没有停下它的步伐，这也让游戏带上了一种莫名的紧迫感。如果林克未能在三天内突破迷宫，那就要回到三天前从头来过了。即使经过了调整，本作的难度在系列当中依然不容小觑，所以踏足新迷宫时必须留下充裕的时间。林克的时间穿越会让游戏中的成果全部清零，大型迷宫还可以通过吹奏曲子和传送点来快速通过，一些小迷宫和支线事件就需要玩家重新再来，这种重复劳动有时让人相当疲惫。



▲同一事件在不同的时间也可能有不一样的情节。

名为面具的演员

面具在《时之笛》中原本只是支线任务用的道具，到了本作则成为了关键道具。面具分为可以变身的“假面”和不能变身的“お面”两种。假面可以让林克变身，お面则为林克附加某种特殊效果。假面除了能让林克拥有其他种族的特殊能力之外，还可以让林克以另外的身分去体验生活。作为系列传统，德库坚果族、哥隆族和佐拉族一直长伴林克左右，只不过都止步于一种表面化的交流。变身后，林克走进了这些种族的生活，也体验到了另外的身分所带来的爱恨情仇。这也回应了上一节中所提到的故事性。

お面大多都是在经历一段支线的剧情之后得到，如同游戏里所述，每个面具都寄宿了灵魂。例如“カマロのお面”便凝聚了亡灵舞者的心血，“ウサギずきん”里有着奔跑者的意志，“めおとの面”则是一段真挚感情的见证。戴上面具之后和不同的角色对话，他们还会有跟平时不同的反应：牧场的克里米亚小姐会告诉林克她的朋友即将结婚，剑道场的师傅会展示他喜欢可爱兔子的意外一面，宝箱屋的大姐姐则会暴露她害怕青蛙的弱点。

面具在通关的过程中必要性并不高，有一半在到手之后就会被打入冷宫。为此，3DS版的《梅祖拉的面具》追加了一个钓鱼要素。在两个新增的钓鱼池当中，有着合计20种的鱼类等待玩家。鱼类有着各自的出没时间和区域，还有着独特的“喜好”——这一部分就需要林克戴上面具去迎合。然而虽说钓鱼可供探索的地方很多，但是因为没有实质性的奖励，在游戏中难免显得有些鸡肋。



▲每一个面具都是一段回忆。



热血推荐

黄金眼评分 **24** 分　文 昂星团

ACT	动作	
PSV	噬神者 2 狂怒解放 GOD EATER2 RAGE BURST	
BNE	港版	2014年2月26日
对应交叉存档/PSV TV	1～4人	399港币
		游戏时间：80 小时

“《噬神者》系列”是PS系掌机平台上继《怪物猎人》之后登陆的狩猎大作之一，游戏的风格则是与《怪物猎人》相反的“快速狩猎”，导致其整体与“《怪物猎人》系列”有着很大的区别。目前系列共发售了五作，在PSV平台上也陆续发售了《噬神者2 狂怒解放》（后称《2RB》）和《噬神者 解放重生》两款作品，而这两款新平台作品均有繁体中文版，也是国内玩家给予该系列好口碑的理由之一。《2RB》的系统部分是系列的一个重大转折点，让整个游戏的爽快感大幅提升。

新剧情、新角色、新武器

本作是系列正统续作《噬神者2》的资料篇，剧情包含了二代的所有剧情和新增剧情，老剧情还在细节部分做了改善，另外因为本作是系列从PSP平台跨到PSV平台的第一作，所以游戏画面进行了重制，即使是老剧情的过场动画也会让人有种新鲜感。新增剧情紧接二代之后，加入了新剧情中不可或缺的新角色莉薇，而莉薇使用的神机正是本作的新增武器—变异镰，正好把本作的新增要素概括一全。

变异镰作为本作的新增武器，特有的“咬刃”状态十足体现了它作为镰刀和神机的特点。操作十分亲民，攻击距离可长可短，攻速可快可慢，无论新老玩家都可以轻松上手。



▲新加入的角色莉薇正是新武器变异镰使用者的代表。

系统的变革

与二代相比，本作的系统改动可谓是革命性的革新。首先要说的就是“遗留神机”系统，玩家可以把遗留神机上的技能安装到自己的神机上，以此增加神机的实用性，同时玩家的技能搭配和战术也变得更加丰富。为了形成自己的一套技能打法、变得更强而去刷遗留神机，让人更有“刷刷刷”的动力。遗留神机也分近战武器、枪械和盾牌的类型，而且只能安装到与自己同类型的神机上，所以神机种类、技能、技能等级这三个不定性因素成为了延长

游戏时间的根本原因，但得到的遗留神机种类有很大几率与自身携带的神机种类相同，所以其实刷起来并不会很困难。在后续DLC中官方还更新了“技能重铸”系统，可以把没用的遗留神机合成为新的遗留神机。根据合成的遗留神机种类和数目，还能确定合成出的遗留神机的种类和大致的稀有度，令派不上用场的遗留神机发挥了极大的作用。



▲遗留神机的出现让所有装备的技能搭配灵活多变。

另外，本作强化了前作的NPC系统，改成了可以消耗AP点数让NPC习得技能的“个人特殊能力”系统，玩家可以根据自己的需求，把NPC的技能稍作更改，改变成能与自己相互搭配作战的类型。除此之外还在出击画面增加了支援角色栏，让那些无法上战场的角色以“支援角色”的名义辅助战斗。支援角色并不会在战场中出现，但他们的技能却与本作新增的另一个重要系统—作战支援技能有着重大的联系。

系统的创新

上文提到了本作的新系统之一的“作战支援技能”。在完成任务后的任务结算前，玩家要先选择接下来要发动的支援技能再进入任务结算。支援技能对战后结算有着不小的影响，例如增加报酬金额、增加获得的遗留神机数量、增加报酬几率等等。所有支援技能的选项都以此次参战人员的立绘表示。除了玩家外，



▲可以选择适当的支援技能来增加想获得的报酬。

每个NPC都有一个属于自己的支援技能，无法删除覆盖，还可以通过“个人特殊能力”系统习得更多的支援技能，玩家则需要在神机上安装相应的支援技能才有可能发动。另外，在选择支援技能后，还有几率观看与被选择角色的特殊事件。

说到任务结算就不得不提一下本作新加入的战斗系统，首先是与任务结算相关的“耐久值”系统，本作不像以往作品那样有着“三猫”的设定，而是每个角色有着各自的耐久值，当角色HP归零倒下时将会扣除少量耐久值，在30秒内没有被救起的话还会扣除更多耐久值并在地图重生点重生。当玩家的耐久值归零时任务失败，NPC耐久值归零则无法再重返战场。

另外本作新增了“生存任务”这一任务种类，生存任务相当于多个普通任务的合集，在完成生存任务内的所有任务前不能返回基地，完成任务后的整备期间，装备的更换只限于更换套装，无法单件更换。所有战斗人员各自有100耐久值，在完成所有任务前会一并继承，无法补充，耐久值归零则任务失败。

最后要提一下的就是本作新加入的核心战斗系统—血之狂怒。该系统以“与神机签订誓约并达成”来发动，知晓《噬神者 爆裂》剧情的玩家应该也知道，其实神机也是具有情感的生物，正是因为这样，神机使与神机之间才能产生“羁绊”，而通过实现相互之间的誓约来获得超强能力的血之狂怒系统正是这种羁绊的体现。誓约的条件多种多样，部位破坏、造成一定伤害、进行一定捕食次数等让人看得眼花缭乱，甚至还有让全员血量上限在一定时间内下降到极致的副作用誓约，玩家可以从中选择一个或多个誓约同时进行。能够自行调配誓约的难度，这也算是玩家对自身的一项挑战。当然在达成这些条件困难的誓约后所获得的强大力量与先前的辛苦也是成正比的。



▲与神机的各种誓约更加体现了神机使与神机之间的羁绊。

进入立体的世界！

栏目主持 古林

三次元空间 3DS pace

任天堂3DS掌机情报专栏



在11月13日，任天堂终于再次以“网络直播会”的形式与众玩家见面了。岩田聪辞世前钦点的宣传部森本成为这次直播会的主持，由他所做的“直接”经典动作在稍显生涩之余，也让观众不由自主地感到淡淡的哀愁……言归正题，这次的任天堂直播会再次给玩家们带来了与3DS有关的不少消息，其中移植自便携手机平台的2D物理引擎解谜游戏《Q》更是让人眼前一亮。下面就一起来看看最近都有些什么好东西吧！

11月4日

《电波人RPG Free！》第8世代开放！

大受玩家欢迎的《电波人RPG Free！》于11月4日再次进行配信更新，这次的Ver.1.9内容相当丰富。在上次更新中开启的新章节会在这次追加后续关卡16～20后正式划上句号，依旧会有来自最强敌人的强大攻势。而伴随新章节的结束，系列“第8世代”也正式开放！新属性“善”与“恶”在这次更新后登场，这两种属性会作为副属性追加在现存的各大属性之中，只需要给电波人进行“转身”就能获得，虽然转



身后等级将重置为1，却能得到更强的效果。怪物也会增加“水生”与“虫”两个类型，对应的有效装备也会一起登场。而最让人惊喜的是，从此作为同伴的地底人和妖精也能够利用特殊道具提升等级了！

11月5日

《七龙战记Ⅲ 代号VFD》外观任务DLC

本作自发售起就以每周一次的频率不停配信新的DLC，到了11月终于开始配信可获得旧作外观的一系列特殊DLC了。10月29日起的连续3个周四依次配信了“CODE@STUDENT”、“CODE@OTAKU”与“CODE@RUCIER”这三个任务，完成任务后可获得《七龙战记2020–Ⅱ》中登场的三个外观，售价均为350日元。而从11月19日起的两个周四，将继续配信“亲爱なる13班へ”与“アリ–のデスマ–チ”这两个能够获得特殊外观的任务，售价为300日元。喜欢给角色进行换装的玩家可以进入游戏标题画面的“追加コンテンツ”项了解一下。



11月18日

e商店6款下载游戏永久降价

合同会社Teyon Japan于e商店上架的6款下载游戏自11月18日起永久降价，其中还包括《九合一 街机游戏合集》、《疯狂的小鸟 3D》、《俯拾宝石》等经典小游戏。由于每一款的降价幅度都在100～200日元不等，让本就定价在600日元以下的这几款小游戏显得更加超值了。《疯狂的小鸟 3D》甚至降至100日元，成为名副其实的白菜价，有意的玩家可以来尝试一下。



11月18日

用物理知识来解谜，《Q》登场!



由Liica公司于便携手机平台推出并迅速笼获极高人气的解谜游戏《Q》在11月18日正式登陆e商店，售价仅为700日元。游戏的玩法十分简单，只需要在下屏幕上画出重物并利用杠杆原理、重力下坠等与物理有关的特性完成每个关卡的目标条件即可。“看似简单却无比困难”是本作的最大特色，解题方法不受任何限制，只要有丰富想象力就能开创全新的答案，让“1000个人有1000种解法”成为现实。《Q》曾荣获Cedec Awards 2015的游戏设计优秀奖，加上超过800万人次的下载量，可见其内容何其优秀。这次的3DS版除了会收录手机版中人气最高的200个问题，还会追加3DS版所独有的100个问题，让玩家活用3DS上下屏这个最大的特征。如此优秀的解谜游戏，怎能错过?

11月18日

SF射击游戏《诺亚的摇篮》

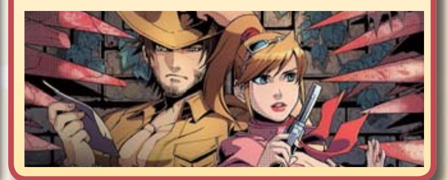


Silver Star Japan又推出了一款科幻题材射击游戏，售价为600日元。被赶出地球的人类乘坐名为“诺亚的摇篮”的巨船在宇宙中四处徘徊，最终发现一个巨大的红色惑星。为了调查这个星球，人类竟遭到众多小型航空机的攻击，一场生死大战就此拉开序幕。玩家可从泛用型、重装备型以及轻量型这3大类机体中选择出击的战机，搭配5种可更换装备，尽情翱翔于战火之中，享受射击游戏独有的快感。

11月25日

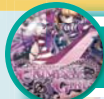
最凶残的即死2D动作游戏

重制自广受好评的超高难度即死类ACT的本作名为《1001 Spikes》，是一款把传统动作魅力与现代游戏体验融合为一的8bit风格游戏。“Spikes”意为菱刺，玩过各类鬼畜即死游戏的玩家想必可以想象到满屏都是刺走一步就是死的可怖画面了吧。简单来说，这游戏就是“难，很难，非常难”。故事的主角阿班来到一处号称“由死者来凭吊生者”的地狱般的遗迹，阻挡在主角面前的就是无穷无尽的陷阱。玩家从一开始就有1001条命，必须用这1001条命突破超过100个关卡，当然命再多也不影响这个游戏让人抓狂的难度就是了……这款《1001 Spikes》已于11月25日登陆e商店，售价仅1000日元，欢迎各路ACT大神勇敢地发起挑战。





终于到了年底，无论是PS4还是PSV都有想玩的作品，但突然发现自己今年6月买的几款PS4游戏只玩了《血源诅咒》，如今其资料篇也刚好发售，于是只得先放弃其他的新作先把这个资料篇给通了。不要问我为什么不先把要买的游戏都买了一起玩，先让我消瘦的钱包君躺一会儿。



《半罪少女》展开降价活动



为了纪念11月26日发售的《半罪少女2》，官方于11月19日至12月3日期间展开了降价活动。这段时间内在PSN上购买PSP游戏《半罪少女》和PSV游戏《半罪少女 诱惑》的玩家会享受到折扣优惠。《半罪少女》打折后的价格为1500日元（原价2263日元），《半罪少女 诱惑》则是2500日元（原价3600日元）。游戏中玩家要扮演地狱的教官，带领半罪少女们前往塔的最高层，净化她们的罪孽。触发剧情、探索宝箱、遇敌战斗、解除机关、营地整备……游戏的一切都在迷宫内发生，而战斗则需要靠采纳少女们提出的提案来完成，平时必须通过各种名为“惩戒”的迷你游戏来提升队伍中少女们的能力和习得技能，才能让她们出色地完成战斗。



《SAO 虚空断章》降价活动



为庆祝PS4的《SAO 导演剪辑版》发售，官方于11月19日开始对该系列的作品的下载版下调价格发售，其中就包含该系列在PSV平台上的作品《SAO 虚空断章》。原价高达6664日元的本作在打折后仅售1728日元，对本作有爱但还没入手的玩家还不赶快买买买？

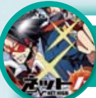


《欧米伽迷宫》服装DLC开始配信





11月19日发售的RPG游戏《欧米伽迷宫》于同日开始配信第一弹DLC。DLC内容为12项，前5项为泳装，后5项为内衣，分别对应5位角色一人一款，均售150日元。购买成功后，在“**オプション**”选项的“**ホ-ムキャラクタ-**设定”中可进行设置，设置成功后，在游戏主界面的角色都会以穿着泳装或内衣的形式登场！DLC列表的最后两项分别为全角色的泳装和内衣打包套装，包含所有角色的泳装或内衣一套，售价600日元。



《Net High》体验版配信

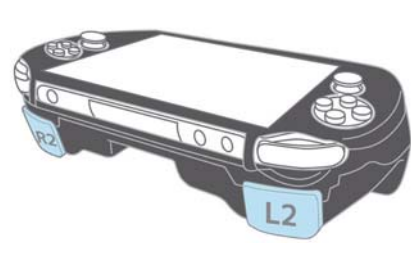


于11月26日发售的以“现充爆炸”为主题的文字冒险游戏《Net High》，在Fami通杂志上以34分的高分吸引了众多玩家的眼球，非常值得期待，而本作也已经在11月12日放出了第一话体验版的下载，对本作有意向的玩家可以先下载体验一下。虽然体验版只有短短的一话，但内容丰富有趣，文字量也很大，足以让玩家了解这个游戏的世界观、剧情与玩法。



PSV-1000型专用扩张手柄即将上市





今年4月，日本上越电子工业曾出过一款PSV的扩张手柄周边，给PSV装上这款周边后，实现PSV遥控操作PS4时就可以使用L2和R2键进行游玩了。但当时这款周边只对应PSV-2000型号，发售后有不少玩家反映自己的PSV-1000无法享受这一周边，于是官方打算制作一款PSV-1000型专用的扩张手柄，满足所有PSV玩家，该计划目前正在实施中，成品预定冬天发售，价格未定（先前发售的周边设备为4299日元）。

文 KUNIO 编 苍穹 美编 香山

DRAGON FIN SOUP

龍ヒレのスープ

RPG	角色扮演	
PSV	龙翅汤 Dragon fin soup	
Grimm Bros	港版	2015年11月4日
无对应周边	1人	155港币

由独立游戏制作小组Grimm Bros从2013年开始众筹的《龙翅汤》，终于在2015年临近结束前顺利发售。游戏设定在一个充满奇幻色彩的世界，所有的离奇故事都发生在上古龙龟之神——Asura的脊背上。本作采用了与《风来之西林》类似的“不可思议的迷宫”系统，并且港服PS+立刻就将它加入了11月的免费游戏名单中，港版自带日、英双语，感兴趣的玩家不妨借此机会尝试一下。



基础介绍

操作方法

按键	作用
右摇杆	调整主角面朝方向
方向键/左摇杆	控制光标/移动
△	选择物品操作指令
□	使用快捷栏道具/（长按）拖动道具栏道具
×	确定/攻击/互动
○	取消/返回上一级
L	切换快捷栏道具
R	原地跳过本回合
START	开启菜单
SELECT	展开地图

标题菜单

ストーリーモード	故事模式
サバイバルモード	生存模式
ラビリンスモード	无尽迷宫模式
ハイスコア	积分榜
オプション	设定
读むか死ぬか!	说明书
クレジット	制作名单

模式介绍



故事模式： 重视冒险与故事发展的模式。游戏从一个小村庄开始，随着流程的发展逐渐发掘Asura世界中各种不可思议的事件。玩家可以体验到随机生成的地图要素、主线剧情任务、随机生成的支线任务以及各种各样的迷你游戏。

生存模式： 为追求紧张刺激的游戏体验的玩家而设的模式。玩家从1级开始，在充满各种随机生成的怪物、陷阱以及小游戏的地图中冒险。随着冒险的逐渐深入，游戏的难度也会随之提高。

无尽迷宫模式： 追求积分榜高排名的模式。

玩家需操作性能各异的角色，以获得更高的分数为目的。随着玩家使用不同的角色在迷宫中探索，当到达一定步数的时候，还能够解锁新的角色。

选项	能否使用		
	故事模式	生存模式	无尽迷宫模式
世界地图	√	×	×
存档后继续	√	×	×
存档后中断	√	×	√
死亡后接关	√	×	×



系统讲解

本作属于非常中规中矩的Roguelike类游戏，与“《不可思议的迷宫》系列”类似。战斗方式为开放式的迷宫地图以及回合制的行动规则，地图要素和怪物掉落等内容全部随机。玩家需要在迷宫中因时制宜，选择不同的策略应付眼前敌人，同时还需找到前往下一层迷宫的入口，从而消灭守关的BOSS完成任务。

回合机制

游戏中以回合作为经过时间的计量单位，当进行诸如攻击、魔法、开枪、移动等行动时，会消耗一个回合。在一般情况下，玩家的行动为第一序列，其余角色永远在玩家回合结束后才会行动。玩家的回合当中，进入下一回合之前没有时间限制，在危急时刻请谨慎地考虑下一步的行动。如果想要跳过本回合的话，按下R键或者点击屏幕左上角的时间按钮，游戏都会向前推进一个回合。



编号	名称	说明
1	回合统计	统计本日到目前为止经过的回合数。2000回合为一个昼夜
2	怪物信息	显示怪物的状态信息，某些怪物的信息为？？？
3	战斗日志	记录战斗中发生了什么
4	道具快捷栏	可使用部署在此的道具以及铲子、枪械等固定工具
5	HP&MP	显示角色血量与魔法值
6	等级&当前经验值	显示角色等级和经验值
7	暴走槽	饮酒后增加暴走槽，暴走槽聚满后进入醉酒暴走模式
8	菜单按钮	用于打开菜单
9	连杀增益显示	显示角色连杀时增加的增益状态
10	小地图	显示当前场景的缩略图
11	小地图缩放按钮	将小地图缩放至满屏以显示详细细节
12	当前金钱	显示目前所积累的金钱编号

道具与装备

道具界面



编号	名称	说明
1	道具栏	查看当前随身携带的道具
2	道具信息	说明道具用途，以及装备的属性信息
3	装备栏按钮	打开装备界面
4	整理按钮	将道具栏内的道具按种类整理
5	道具快捷栏	将道具部署到快捷栏使用

道具的移动与互动有几种不同的方式：①在触摸屏上直接拖动至快捷栏中，然后在地图界面按□键使用；②在道具栏中将光标对准想要移动的道具，按住□键拖动至快捷栏中，然后在地图界面中按□键使用；③在想要互动的道具上按△键，打开指令菜单选择相应的指令（具体功能参见下表）。需要注意的是，本作的装备是可以食用的，除去三个不死族隐藏角色外，其余角色如果不小心吃掉装备的话会受到巨大伤害，体力不足的时候慎用。

图例	指令作用
	装备/载入相应栏位当中
	调查
	拾取
	食用

图例	指令作用
	舍弃
	购入
	卖出

装备界面



编号	名称	说明
❶	角色状态	显示角色各项数值
❷	装备栏	显示当前的装备
❸	工具栏	可装备铲子、炸弹、鱼竿以及鱼饵四种工具

属性解释

名称	图例	说明
力量	Str	影响近战攻击力
能量	Pow	影响远程攻击力
打击力	Atk	影响打击系武器的攻击力
贯通力	Atk	影响贯通系武器的攻击力
斩击力	Atk	影响斩击系武器的攻击力
水系法强	Water	影响水系魔法的法术强度
土系法强	Earth	影响土系魔法的法术强度
风系法强	Air	影响风系魔法的法术强度
火系法强	Fire	影响火系魔法的法术强度
近战防御	Def	影响对近战伤害的防御力
远程防御	Def	影响对远程伤害的防御力
打击防御	Def	影响对打击系武器伤害的防御力
贯通防御	Def	影响对贯通系武器伤害的防御力
斩击防御	Def	影响对斩击系武器伤害的防御力
水系抗性	Water	影响对水系魔法伤害的防御力
土系抗性	Earth	影响对土系魔法伤害的防御力
风系抗性	Air	影响对风系魔法伤害的防御力
火系抗性	Fire	影响对火系魔法伤害的防御力
幸运	Luck	影响破坏场景设施以及击杀敌人后的道具掉落几率
技巧	Skl	影响近战攻击的命中几率
精准	Aim	影响远程攻击的命中几率
敏捷	Agl	影响受到近战攻击时的回避几率
躲避	Dag	影响受到远程攻击时的回避几率

战斗系统

战斗方式分为三种类型，分别为白刃、魔法和枪械，在不同的情况下使用相应的攻击方式对攻关过程有很大帮助。而且本作中存在背部攻击伤害翻倍的设定，悄悄地摸过去对敌人试试背刺也不失为一个好选择。

白刃

按×键就可以使用装备好的近战武器进行攻击。主角能同时装备两把近战武器，装备两把武器时，近战攻速也会达到最大。白刃战的攻防属性被细化为了打击、斩击以及贯通三种。条件允许的情况下携带几套不同属性的武器，面对敌人时先仔细观察其弱点属性，再切换对应武器对敌人实施有效打击。

魔法



编号	名称	说明
❶	法术栏	显示已收集到的法术
❷	法术说明	说明法术的详细信息
❸	道具快捷栏	将法术放置在道具快捷栏才能使用，与道具共用栏位，请注意取舍

攻关的过程中，会在宝箱中随机获得魔法，魔法分为三类：①白魔法，可以回复自身状态、辅助防御以及构建用来阻隔敌人的障碍物，在面对不死类敌人的时候，回复类魔法可以对其造成伤害；②黑魔法，即直接对敌人造成伤害的魔法；③战斗类魔法，能对自身增加许多攻击特效以及增益状态，可以衍生出多种多样的打法。

魔法根据属性细化为4种，分别是火系（红色）、水系（深蓝）、风系（浅蓝）以及土系（绿色）。也许是游戏设计上的小漏洞，大部分敌人对于风系魔法的抗性比较薄弱。

枪械

枪械分为两类，分别是伤害范围为一条直线的来复枪，以及伤害范围为扇形的霰弹枪。在快捷道具栏中选定弹药按□键后进入瞄准状态，再次按□键即可发射，主要用于击杀远处的敌人，对于准备逃跑的敌人也有奇效，射击时请留意残弹量。

异常状态

名称	图例	说明
致盲		一定回合内双目无法看清东西，近战攻击命中率下降，远程攻击无法命中
魅惑		一定回合内被魅惑的目标会帮助施法者转而攻击友军
被发现		怪物头顶显示此标志时说明已觉察到正在接近的玩家
加速		一定回合内速度加快，主要表现为多次行动只消耗一个回合
中毒		一定回合内体力逐渐减少
催眠		一定回合内无法进行任何动作
减速		一定回合内速度减慢，主要表现为单次行动需要消耗多个回合
昏迷		一定回合内无法进行任何动作
无法移动		一定回合内无法进行移动，但其他动作不受影响

醉酒暴走

在本作中回复类道具是各种各样的酒，饮用后会积累暴走槽，暴走槽会随着回合自动减少。当暴走槽蓄满后就会进入醉酒暴走的状态（俗称耍酒疯），此时玩家的角色不受任何控制，会胡乱攻击以及使用道具，直到状态结束。



道具合成



编号	名称	说明
1	合成栏	放置用于合成的物品。当道具栏栏位不足时，也可以将道具暂时存放在这里
2	合成配方	显示冒险途中已获得的配方
3	合成按钮	将符合配方的道具组合成新的道具
4	清空按钮	将合成栏中的道具清空后放回道具栏

在冒险的过程中经常会在宝箱里发现物品的合成配方。已收集到的配方会收藏在合成界面的配方栏中，当集齐配方中相应的道具，将其放置到合成栏中即可合成。与角色等级不符的图纸等级、浮云一般的材料掉落几率，以及非常大众化的成品使得本作中的合成系统略显鸡肋，是否要利用此系统来打造道具，就由各位玩家自行取舍了。

宠物



编号	名称	说明
1	宠物状态	显示当前选定宠物的状态
2	参战宠物栏	将宠物放至此处即可参战

随着冒险的深入，玩家会遇到许多性能各异的生物作为自己的宠物，将宠物放置到参战栏即可使其出战。宠物不受玩家控制，当玩家回合后结束后，宠物会进行辅助作战协助玩家，最多可以同时部署两只宠物。



任务



编号	名称	说明
1	任务名	显示当前选定任务的任务名以及难度
2	任务详情	显示当前选定任务的详细情报

任务是贯穿整个故事模式的系统，玩家从村庄中的酒馆老板处领取任务，游历Asura大陆的各个角落，完成冒险，最后达成目标。

可操作角色

本作共设有7名可操作角色，解锁方法为分别在无尽迷宫模式中走出相应步数。例如在无尽迷宫模式使用小红帽走2000步解锁刺客，再使用刺客走3000步解锁不戴帽子版的小红帽，以此类推。

Robin：默认角色小红帽，HP、MP中等但远程攻击较强，比较适合新手使用。

Assassin：重视近战攻击的角色，相对于优秀的近战能力，在防御与HP方面就不尽人意了，适合对游戏有一定理解的玩家使用。

Robin2：没有帽子版的小红帽，在性能方面增强了近战的攻击力，但防御力与HP不如初始版本。

Skeleton：高物理攻击、高物理防御，近战方面异常出色，但对于风属性魔法抗性较低，需要加好抗性。该角色无法装备项链，并且MP较少。由于是不死族战士，因此所有的回复药剂对他都有伤害作用，但是除了回复药剂之外的所有东西使用后皆可补充体力。

Zombie：擅长打击系攻击，并且打击系防御也比较高，HP很高，拥有全角色中最高的水系和土系抗性。该角色有隐藏特性，到了晚上能自动隐身，这使得丧尸的可用性更上一层楼，但同样无法使用回复药剂补充体力。

Mummy：拥有全角色中最高的HP和MP，物理抗性、风系和土系抗性都很优秀。隐藏特性为吸血，使得木乃伊成为续航能力非常高的角色，跟之前两位不死战士一样，无法使用回复药剂补充体力。

Sheep：非常异类的角色，由于是羊无法装备炸弹、枪、帽子以及裤子这四类装备（一只羊能装备这些反而更可怕吧）。虽然近战防御优秀，但在全角色中是HP和远程防御最低的，使得这只羊在“木桶效应”下显得十分力不从心。对游戏有着深刻理解并且对身手有自信的高手可以考虑使用它来攻关。

其他要素

钓鱼游戏



在村庄商店中购买鱼竿和鱼饵后，就可以在池塘边上进行钓鱼。按照提示的箭头方向触摸并旋转屏幕上的绕线轮，在时间消耗光前蓄满进度槽即可完成。根据垂钓场所以及鱼饵的不同搭配，可以钓上来的物品也不尽相同。

神像

在地下城攻关过程中会遇到神像，向神像献祭正确的物品能获得神像的祝福，反之会受到神像的诅咒，包括持续掉血、降低属性，甚至于即死都是有可能的。所以献祭前一定要慎重选择。

水晶谜题

在地下城攻关过程中会遇到水晶，玩家需要在头上的数字归零之前绕水晶一圈，成功后就能获得宝箱奖励。

上锁的宝箱

在地下城攻关过程中会遇到上锁的宝箱，仔细搜寻本层能够发现钥匙，拾取钥匙后方可打开上锁的宝箱。

符文谜题

在地下城攻关过程中会遇到刻满符文的石碑，调查过后记住符文的排列顺序，按照顺序去依次踩踏刻有相应符文的地板，当全部地板按照正确顺序触发完毕后就能获得宝箱奖励。





奖杯列表

本作的奖杯列表给人的第一眼印象是“居然没有铜杯”，让人有一种这应该是一款奖杯神作的错觉。实际上本作的奖杯基本上都是收集型与积累型的，鉴于游戏机制的随机性以及各种恼火的Bug，“Fishing Master”、“Master Looper”等奖杯完成起来还是有一定难度的。奖杯控们想要入坑的话需要三思。

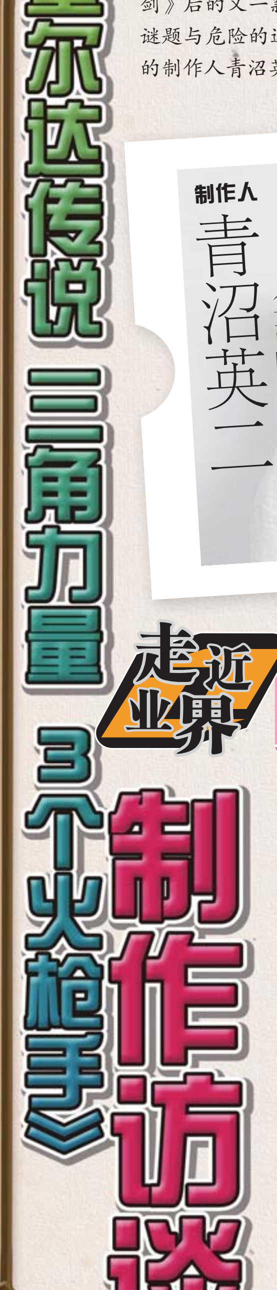
奖杯名称	奖杯种类	取得条件
Dragon Fin Soup !	白金	收集其他所有奖杯
Ultimate Survivalist	金杯	完成生存模式
Minotaur's Apprentice	金杯	在迷宫模式下探索11111个格子
Hero	金杯	完成故事模式
Angel of Death	银杯	死亡100次
100% Wool	金杯	解锁爱冒险的羊（说明：解锁隐藏角色Sheep后跳杯）
Moneybags	银杯	收集 1,000,000 金
Necromancer	金杯	解锁Undead Warriors（说明：解锁隐藏角色Mummy、Zombie和Skeleton后跳杯）
Emancipator	银杯	解锁Morgiana（说明：解锁隐藏角色Assassin后跳杯）
Beast Master	银杯	收集5个不同的宠物

奖杯名称	奖杯种类	取得条件
Jack o' Trades	金杯	制作100个不同的物品
Executioner	银杯	杀死666个敌人
Fishing Master	金杯	抓过每一种鱼
Drunken Master	银杯	醉酒暴走50次
Calamari Destroya	金杯	打败Kraken
Big Boner	银杯	杀死100个骷髅
Rune Master	银杯	完成20场符文游戏
Master Looper	银杯	用刚好21步完成水晶谜题（说明：不要着急触发水晶，仔细观察地形，善加利用传送点才是王道）
Loggerhead	银杯	砍倒树木后连续压倒4棵树（说明：在故事模式初始村庄找个树木茂盛的地方，看准树倒的方向砍断树木，同时压倒四棵树木即可）
Badass	银杯	一次性杀死4个敌人（说明：在残血的怪堆里使用霰弹枪会比较容易完成）



本作拥有幽默而生动的人物刻画，轻松又不失悬念的剧情设计以及丰富的游戏模式，制造、采集、钓鱼等大量要素，足以满足喜欢这类游戏的玩家。不过作为一款由 5 人小组众筹完成的作品，很多细节也显示出了他们的经验不足——跳出、坏档、大量扣除 MP 等 Bug，与 CG 图完全不成正比的游戏画面，不适合 PSV 分辨率的 UI 界面，看久了眼睛很累的奇异字体以及非常生硬的操作手感。这些不足让这款本该能够展现出作者创作热情的作品光芒黯淡了许多。好在游戏发售不久之后，官方发布了 PC 版的 1.03 升级补丁修复了很多 Bug，希望官方也能尽快发布 PSV 版本的修复补丁，来弥补本作带给玩家的各种缺憾。





《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》才刚发售不久，其别具一格的游戏体验已经给玩家留下了深刻的印象。相信不少玩家都体会到诸如“十个野人九个坑”、“单人模式寂寞如雪”的抓狂感了吧（笑）。本作是继《塞尔达传说 四支剑》后的又一款强调联机模式的《塞尔达》作品，游戏需操作三名角色攻克充满谜题与危险的迷宫，是一款十分考验玩家配合的佳作。接下来就一起来看看本作的制作人青沼英二与导演四方宏昌是如何描述这部作品的吧！ 译 古林 美编 Juxi



3个火枪手

决定标题关键字的原因是什么？

——先来个一直让人特别在意的问题。本作为何会叫做《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》（下文简称为《3个火枪手》）呢？当然了，因为强调三人合作，所以题目带“3”是很好理解的，但为何不是“3剑士”，而是“3个火枪手”这么特别的名字呢？

青沼：这个游戏名可花了我们不少时间（笑）。在今年E3，我们已经公布海外版的游戏名叫《塞尔达传说 三角力量英雄》。“三角力量”（Tri Force）这个英文词在“《塞尔达》系列”中虽然比较少见，但还是很好接受的。毕竟军队中不少部队的英文就叫什么什么Force。

——比如说“特种部队”（Task Force）和“三角洲部队”（Delta Force）之类的？

青沼：对对，就是这种感觉。我们希望玩家看到“Tri Force”这个词语就明白这是一个三人小队的游戏。而这三个人都是勇者，所以就用上了“Heros”作为后续，这就是海外版的命名来由。但日版的游戏名又该怎么办呢？直接用“Heros”感觉太耍帅了点，《塞尔达》就该用那种有点老土的名字（笑）。候补名字中也有“3勇士”这种比较传统的类型，但我们还是想进一步体现出特色。而提起“3”这个数字，自然会联想到法国名著《3个火枪手》，所以

干脆就把这次的题目定成这样了。

——本作的企划与开发大概是从何时开始的呢？

四方：其实从很久以前开始，我们就想做一款注重联机模式的《塞尔达》了。本作是在《塞尔达传说 众神的三角力量2》完成之初正式提上日程的。

——也就是说，本作实际上只开发了不到两年的时间？为什么会设定为三人联机呢？要知道《四支剑》可是个四人联机的游戏。

四方：在《塞尔达传说 大地的汽笛》中有通过切换操作林克与精灵来推进游戏的系统。如果可以变成两个人同时进行操作，应该会很有意思。而青沼先生过去就曾制作过需要三人操作的游戏《猴子们的宝岛》（注1）了。

青沼：确实，我曾做过需要操作三个角色的作品。但开发《3个火枪手》时，我也因为前作《四支剑》而惯性地认为这次也该是四个人。后来在某一天，工作人员忽然提议说三个人会更好。



注1

《猴子们的宝岛》，1996年发售于SFC的任天堂第一方动作解谜游戏。故事讲述三名12岁少年为了寻找传说中的海贼宝藏，与知晓秘密的猴子等动物一同潜入海贼船并进行冒险的解谜游戏。制作人是上村雅之，而导演则是青沼英二。



——这是工作人员的想法？

青沼：是的。在《众神2》中，我们活用裸眼3D的机能，使玩家能以俯视视角掌握场景并对高低地形与朝向进行研究。相比之下，本作朝着另一个方向发展，以“图腾”这种叠高高的方式来增加游戏的可研究性。如果是四人联机就得叠四层那么高，有可能出现超出画面的情况。于是为了把角色都收纳在画面内，我们还得进一步拔高镜头，角色也会越变越小。这样实在不利于游玩，所以最后我们决定缩减为三人。

四方：而且开启裸眼3D功能时，四人图腾也会让高低差过大。

青沼：还有，在“《塞尔达》系列”25周年纪念时曾推出《四支剑》的重制版。四个人一起玩的时候总不可避免地变成二对二的竞争模式。虽然也有需要四个人同心协力才能通过的机关，但其他时候都分成两队，基本没有四人并肩作战的感觉。

——确实是有这样的现象。

青沼：但在本作的开发过程中，我们通过实机测试发现三个人反倒刚刚好。如果有人与另两人分开了，独自走丢的人会主动追上两个人，而两人结伴的一方也会积极寻找走丢的那个。三人小队会自然而然地产生这种“团队意识”。

四方：该如何形容才好呢……四个人会有种混乱感，三个人却会下意识地留意周围的情况。至于为什么会有这种差别，我也没法解释清楚……但如果是三个人走在一起，总会下意识地跟随多数人所走的那个方向，自然地出现团队感，这就是适合联机的人数。



青沼：最后我们只好舍弃了紫色的林克（注2），实在是对不起他啊。话说回来，这个系列一直以来都有加农+塞尔达+林克的三人组合，也一直注意“3”这个数字，所以当工作人员提出三人联机时，我很快就接受了这个想法。

四方：也给游戏设计带来了很多方便，还能让三位林克站在三角力量的标志上进行场景跳跃。



注2

在《四支剑》中，除了绿、红、蓝，还有一位穿紫色衣服的林克。

图腾系统

每个人的难处正是团结一致的理由

——请问为什么会采用这个“图腾”系统呢？

青沼：一开始是谁说的来着？

四方：是系统监督毛利先生吧。

青沼：对对。我记得他还很直接地跟我说过，因为他想让大家叠高高做图腾，所以请制作一款强调联机的《塞尔达》作品吧。一开始我们也曾感到不安，难道就只用三人叠起的方式进行游戏吗？毕竟这次没有《众神2》那种可以进入墙中的要素，光一个“图腾”能玩出什么花样来？

——也就是说，最初您也曾抱有怀疑吗？

青沼：下面的人负责移动，上面的人看准时机进行攻击，这是一种需要配合的游戏方式。就算每次做的事情都一样，行动总会出现微妙的差别。我们之所以采用了这种三人叠高高成为一个“图腾”的模式，不但是为了让玩家巧妙地拉高攻击范围，最重要的还是让三个人完全配合起来。在开发到一半的时候，我们发现这种模式能使每次配合都带来不同的体验。

——成为图腾时，只有最上面的人可以使用武器。所以当大家拿着不同的武器时，还得考虑叠高高时的上下顺序。这个有趣的设定也是一开始就定好的吗？

四方：是的。



青沼：为了决定由谁控制方向，我们做了许多测试。也曾试过让最上面的人自由控制自己的朝向，但我们发现可以做的事太多反而会破坏团结感。被举起后就只能乖乖依靠别人，这种身不由己的感觉相当不可思议，而且也十分有意思。





——分工真的十分明确。最下面的人负责移动，最上面的人进行攻击，而中间的人就只能把最上面的人扔出去而已。

青沼：该什么时候把上面的人扔出去？把握这个时机也是很重要的。毕竟处于上方的人无法决定自己离开的时机。关于这一点，我们当初也讨论了很久。

四方：那可是相当白热化的讨论呢。

青沼：毕竟玩家想下来时却下不来，肯定会有些不爽，可正是因为身不由己，得以在绝妙时机被投出去的瞬间才会产生“太好了”的感动。被各种条件束缚却最终成功过关，伴随的成就感也会更加强烈。

四方：其实我们也曾商量过是不是该让中间的人也做些什么。但最后还是没有这么做，一来能让中间的人休息一下，二来还能抽空按按下面的加油按钮。劳逸结合嘛。

单人模式

采用这个模式的理由

——本作的单人模式中玩家带着两只“黏土人”，需要不停切换角色来攻略关卡。请问为什么会采用这样的游戏模式呢？

青沼：前面也曾提过，我以前做过一款叫《猴子们的宝岛》的作品，那个游戏就是要靠不停切换操作角色来进行攻略的。

四方：是的，第一个提出这种玩法的人就是青沼。

青沼：一开始还让四方亲身尝试到底能不能用切换角色的方式进行游戏。当时他坚持这样绝对不可能通关，结果实机测试之后，却出乎意料的顺利呢。

四方：是啊，我玩之前还觉得这绝对不可能成功的。接下来我又试了别的关卡，发现还真能顺利游戏。就这样，最后我们发现一个人也能完成所有的关卡。

青沼：其实中途我也数次认为“这玩意真的能一个人玩吗”（笑）。一般来说，制作方应该为单人模式准备一个别的系统，比如说加快速度之类的。然而在进行调整前，我们先以原本的模式试了一下，没想到居然也能顺利过关，而且通关所带来的成就感也格外强烈，所以最终并未对单人模式做任何调整。



——有没有考虑过让单人模式中的“黏土人”在一定程度上做出自律行动呢？

青沼：如果单人无法顺利游戏的话，我们应该会这么做吧。但那样会变成一个领头人带着两人前进的游戏。

四方：操作上也会变得更复杂。有时想让它们跟过来，有时又想让它们停在原地。还有希望一个人跟来而另一个人待机的情况，这些都该怎么办呢？当然，让它们自动跟在后面也是可以的，只是这又有些不对劲。

青沼：“跟过来”会使游戏不再像个三人小队。很多游戏都有这种机制，一个人可以同时移动三个物体，可这并不是一个人去玩联机游戏的感觉。

四方：自动跟过来也难以突显图腾系统的优点。

青沼：是的，我在系列25周年制作《四支剑》时，就尝试过一个人带四个角色前进的模式，《猴子们的宝岛》也曾有过那样的机制。实机试玩时，却让我产生“这不是一个人玩联机游戏的感觉”。

四方：不过，有时候一个人玩反而会更简单呢。比如说，想让图腾的箭射中敌人，肯定是玩家独自决定方向与射箭时机更为简单。所以单人模式有难的地方，也有其简单之处。

——“黏土人”这个名字的由来是？

四方：来自一款胎死腹中的游戏，NGC上的《黏土人》。

青沼：游戏里那个像是玩家形象的就叫“黏土人”，对吧？

四方：是的，这个构思后来成了今天的Mii。

青沼：那是个利用部件组合出独立形象的系统，所以我们脑中对黏土人这个词留下很深的印象。为了采用这个名字，我们还特地去问了当年创作“黏土人”的那个人，并在获准后正式使用。



塞尔达的真实感

“《塞尔达》系列”的特色

——新作自然会有新要素，但系列老玩家还是能够自然而然地找出解谜方法以及BOSS战的技巧，《塞尔达》的这一点真是充满魅力。

青沼： 毕竟这个系列的游戏都有很丰富的内容。不过联机时，这一切也会成为变化球。企划团队中也有第一次接触《塞尔达》的人，他们也给出自己特有的答案，这就成为了新鲜的血液。

——《塞尔达》的特色是什么呢?

青沼： 我觉得是“只要好好思考，就一定能找到答案”这一点吧。不过这一点是理所当然的啊（笑）。





——在青沼先生的心里，《塞尔达》又是什么样的呢?

青沼： 我并不是从一开始就参与制作“《塞尔达》系列”，而是在玩过宫本先生的《塞尔达》之后才成为导演与制作人的。我认为最有意思的是玩家首次碰到难题时可能会大喊“这种谜谁能解啊”，一气之下一整天不碰游戏，然后当你重新拿起手柄，脑子里说不定就会出现解答的方法。玩《塞尔达》的时候，这种情况会不停地循环。

——确实有这样的体验。

青沼： 当然了，别的游戏也会有这样的难度，但《塞尔达》却更加明显，玩家需要不停循环这种情况，最终通关。

四方： 其实我曾跟企划者进行对谈，他认为《塞尔达》就是日常生活的延长。比如说用太阳照射冰块会融化，燃烧的箭矢射上烛台就能点火之类的。就算不曾做过这些事，但都在自身生活的延长线上，只要稍加联想就能找到答案。以自身体验为核心，再在游戏中做各种各样的尝试，能否顺利做到这一点并从中获得成就感，这大概就是有没有《塞尔达》特色的分水岭了吧。

青沼： 刚刚我也说过，只要丢着不管一段时间就会想出解谜的方法，这大概也算是日常延长的一部分吧。宫本常常把“塞尔达的真实性”放在嘴边，他是这么说的，“要让游戏世界的存在得到肯定，关键在于玩家能否真正投入到游戏世界之中，因此其内容必须与真实的生活有所关联”。

——说得很有道理呢。

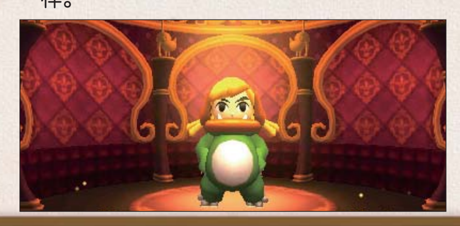
青沼： 如果是个全靠捏造的世界，包括物理法则在内的所有东西都与现实相悖，这个世界肯定会让人感到不适应。就算是奇幻世界观，也要以现实世界为基础进行构筑，否则就会丧失其应有的真实感。

——《塞尔达》也是个剑与魔法的奇幻世界，但还是十分注重于“真实感”这一点吧?

青沼： 魔法这种东西可以引发任何现象，但《塞尔达》不会让它过分表现，而是与解谜息息相关，出现的时机看起来十分自然。

——如果魔法能解决太多的问题，就不再是日常生活中会出现的解谜方法了。

青沼： 是的，我们一直很注意这一点。一个游戏到底好不好玩，关键就在于能否让玩家产生联想，希望在现实世界也发生一样的事。就算不是在天马行空的世界里，就算玩家身处现实世界，游戏中展现的内容也好像真的能够实现一样。



——这次还能用回旋镖把同伴拉回来呢……（笑）

青沼：对对对（笑）！虽然有点夸张，但还是在容忍范围内的，对吧？要在不让世界变得荒谬怪诞的范围内寻找全新的玩法，这确实很难。前面提过的游戏名也是一样的，有点老土的名字会与《塞尔达》更相配。这种想法已经深深埋在我们的心里了。

——在任天堂的诸多作品中，这算是《塞尔达》所独有的风格吗？

青沼：嗯……这算是独有的吗？基本上我参与的只有《塞尔达》这个系列啊（笑）。其实《油彩军团》中变成墨鱼的设定也有点塞尔达的感觉吧。只有活用游戏机能来制定玩法才能让天马行空的游戏设定变得鲜活而真实——但凡是在任天堂……应该说是宫本茂麾下工作的人都抱有这样的想法。因为宫本他以前就是做概念设计的，他认为从游戏机能衍生而来的设计才是一切的基础。

——记得以前在《风之杖HD》的访谈中，青沼先生曾说赤狮子王的台词含有您自己刚当上爸爸时的心情。这是否也与故事上的真实性有所关联呢？

青沼：剧本必定会受到当时的人生经验影响，正因如此，才会有那种贴近生活的特殊感受。宫本常常说“故事一定要贴近生活”，不应该单纯追求一个精彩的故事，反而把平时遇到的有趣画面加入到游戏中更为真实有趣。

——这也会让游戏更显真实呢。



青沼：是啊。尽管我至今尚未完成一出我认为完美的剧本，但惟有“要让故事活起来”这个想法是一直不变的。我从未被人称赞过剧本方面的才能，但还是顺利制作了这么多年，而大家也都在一定程度上承认了我的能力。不过如果让我当个专门的剧本家，那我肯定是做不了的（笑）。

代代继承

“宫本→青沼→四方”的《塞尔达传说》

——能让工作人员团结一心制作出包含《塞尔达》特色的作品来，还真是很不容易呢。开发中途不会出现偏差吗？

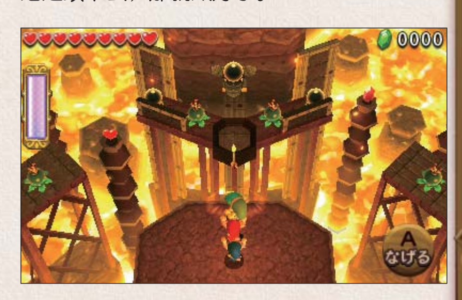
青沼：大家都不是被固定在某个职位上，而是在制作的过程中尽可能发挥自己的才能。这是很有任天堂特色的开发方式。如果每个人只专注于自己的职责，就不会有创意的溢出，最后只能中规中矩地完成工作；但如果每个人都涉及多个方面，就会出现新的挑战，也能从中找到全新的感觉。这样的开发模式十分愉快，也能把这份快乐传达给玩家。

——“《塞尔达》系列”拥有多个作品，应该已经有某种继承至今的原则与意识。是否有明文描述这些核心的东西呢？

青沼：并没有。感觉相当模糊，基本上是源于个人的主观想法。

——一般来说，随着游戏开发规模的扩大，制作方法也变得更系统化。《塞尔达》却与此不同，而是更随心所欲的感觉。

青沼：所以每次都得花很长时间去开发。宫本如果听到这话，肯定会觉得这样不行吧。然后我心里就会想：“你以前不也是这样做的嘛”、“而且你也没有教我制作游戏的具体方法”（笑）！如果把该继承的东西说得清清楚楚，一定会从中出现一些陈腐的思想，接下来就无法自由地发展了。反而像现在这样，由我继承自宫本，找出我所独有的“塞尔达”观念；然后四方又从我这里继承……如果能永远地延续下去，那就太好了。



文 纸鸢

便携领域



原本11月算是一年中最平淡无奇的一个月了，然而在互联网商务如此发达的今天，中国的11月硬生生被塑造成了购物季，相应地中国手机厂商们也加足马力，赶在11月前推出了一大波主打性价比的机型。单单听价格和配置的话，真是让人忍不住想买买买啊，不过实际用起来应该还是能体现出“一分钱一分货”的道理。

情报室

激战双十一，国产厂商发布大批千元手机

在小米为了冲击年度8000万手机出货量的成绩而推出了1299价位的小米4c后，魅族、乐视等国产手机厂商为了双十一冲击销量，纷纷推出价格在一千元出头的机型。





自从去年魅族发布魅蓝这个新系列以来，该系列就一直被定位于千元机市场。当中高端的MX和Pro系列都开始在材质上玩出花的时候，多彩聚碳酸酯后盖依然是魅蓝系列的符号。发布会开始前泄露出的“魅蓝 metal”这个名字以及“金属潮流民主化”口号，都预示着这款魅蓝新机在材质上相比以往的魅蓝会有突破。作为魅族今年推出的第五款手机，如名字所示，这是一款采用了（铝制）金属机身的设备，其设计语言基本上与魅族今年推出的其他产品都保持一致，而且同样是五彩配色，但背后却没有做三段式的处理。手机正面覆有2.5D玻璃，Home键也整合了指纹辨识的功能，同时支持移动支付，解锁时间“最快只要0.48秒”。规格方面，魅蓝Metal搭载了联发科Helio X10处理器（MT6795m），同时有2GB RAM、5.5寸1080p屏幕、16GB和32GB两种容量且支持最高128GBTF卡扩展，后置1300万配合前置500万的相机组合，电池容量为3140mAh。系统的部分，运行的是基于YunOS的Flyme 5.1，跟去年的特别版MX4一样，也算是体现了幕后推手阿里的价值。16G和32G售价分别为1099元和1299元，电信版将于12月推出。



就在人们对魅族把具备指纹识别、





▲乐视手机的系统让手机变得更像是一台小型的便携电视。

全金属设计的手机价格拉到1000出头而感叹的时候，乐视紧随其后发布了配置上更加强大的、也是今年旗下的第四款手机——乐视超级手机1s。这款产品仍采用了全金属机身，并且保留了标志性的“ID无边框”设计语言。手机的背面为三段式设计，中心上方是专门做出镜面效果的圆形指纹辨识区。乐1s的底部配备了USB-C插口，支持5V/2.7A、9V/2.7A以及12V/2A三种充电规格。其他方面，则有Helio X10处理器、3GB RAM、32GB容量和5.5寸1080p屏幕，相机同样为1300万后置加500万前置的组合，电池容量是3000mAh。系统方面，运行的是EUI 5.5，加入了“头条桌面”之类的新功能。发售信息部分，乐1s的价格是1099元，支持移动联通双4G。

华为也在同期推出了最新的性价比手机荣耀畅玩5X，不过比起魅族和乐视大刀阔斧地把性价比做到极致，华为即便推出平价机也仍然是利润至上，虽然这款荣耀畅玩5X起售价格仅为999元，但这仅仅是移动版，支持全网通的版本高达1399元。以外观来说，5X和华为今年几款主要机型非常相似，背面仍采用了塑料天线区加金属中段的三段式设计，只是主体部分换用了拉丝纹。背盖的上半部分，凸起的1300万像素相机和指纹辨识器一上一下排列，翻到正面是一块5.5寸的GFF全贴合1080p屏幕，机身共有金、银、灰三个配色可选。其他方面，手机采用高通615处理器和16GB内存空间（支持记忆卡扩展），另外前置500万自拍相机和3000mAh电池。



▲今年的华为手机背面大都采用了类似的设计。





另外，去年大红大紫的全新手机品牌一加，也发布了旗下的第一款5寸小屏手机——一加手机X。就造型来说，它很容易让人想起前几年的iPhone，双面玻璃的设计确实美感十足，而且除了玻璃版，还有一个限量的陶瓷背盖版本。规格方面，一加手机X采用了一块5寸的1080p屏幕，材质为Amoled，机身厚度6.9mm，重量138g。搭载高通骁龙801处理器、有2GB和3GB RAM两种运存版本、16GB内存容量（支持最高128GBTF卡扩展）和2525mAh电池，而且移动和联通支持双卡双待。拍照的部分，是800万和1300万的前后组合，不过遗憾的是并不支持4K视频拍摄。机身侧面配备了一颗跟一加2一样的三段式按钮，可用来调节通知模式。屏幕的下方是电容式按键，电源接口也是普通的micro-USB。软件方面，一加X的国内和海外版本分别预载氢OS和氧OS这两套不同的系统。一加手机X的16G和32G版本价格分别为1499元和1599元。

总的来说，与上半年国产手机厂商将主力机型的价格维持在2000元上下不同，“双十一”之前的手机战线全部被烧到了1500元以内，而且这些手机基本上和半年前的旗舰手机配置也毫无差别，如今的手机硬件市场真的是一片血海，对于消费者来说应该算是一件好事，只不过相应地，我们手里的手机使用寿命也越来越短了。

到底能不能赚钱？——优酷路由宝试用半年小结

2015年年初开始，常常使用优酷或者土豆网站观看视频的读者们应该已经被一个广告进行了洗脑式的攻击，它就是“优酷土豆路由宝”（以下简称“优酷路由宝”）。最终笔者没有抵挡住这种攻击，入手了一台已经使用了大半年有余。本质上来说，它其实就是一款普普通通的家用路由器，只不过比起传统的家用路由器来说，它有着两个明显的不同之处：首先是初次的安装学习门槛非常低，并且还有手机端的APP来控制路由器的一些常用设置；其次，它还可以利用使用者家里的宽带上传流量换取一些真金白银的奖品甚至是现金奖励。接下来的内容，笔者将使用自己的亲身使用经历，来为没有入手这款产品的大家一探究竟。

硬件简介







优酷路由宝的包装盒非常简约，采用类似牛皮纸的盒子包装，包装内有路由器一台、供电电源一个、说明书和保修卡一张，再无其他多余的内容，基本上和传统的路由器也看不出太大的区别。值得一提的是价格问题，这东西的价格一直飘忽不定，而且不同的渠道价格也不太一样，如今还出了新造型的版本，初看上去真的让人有点晕头晕脑，不过只要是在京东、天猫旗舰店等官方渠道入手，肯定都不会有太大的问题。

路由器本身的外观普普通通，带有两根天线，体积倒是非常小巧。孔位方面也中规中矩，有一个WLAN输入接口和两个LAN输出接口，普通家庭使用应该没有问题，但是如果有两台以上的台式电脑的家庭就没办法使用了，除了三个接口，背后还有一个复位键和一个电源输入孔。

路由宝的赚钱原理听上去非常复杂，其实细细揣摩一下就知道也没有那么高深。它就是把用户宽带中的上传网速为自己所用，让用户的宽带成为自己服务器的节点，从而减小自身宽带的压力，而用户贡献出的这部分宽带也以虚拟金币的方式进行补偿，随着虚拟金币的累积，玩家也可以用以兑换需要的东西。

比起传统的100元左右的家用路由器（例如笔者此前使用的TP-LINK），优酷路由宝的设置简单，甚至可以说是傻瓜式的，几乎只要一路点击“下一步”就可以完成所有的设置，而且作为智能设备，它也有配套的“路由宝APP”，支持iOS和Android双平台。

软件详解

进入路由宝APP，首先看到的就是路由宝主界面，上方用阿拉伯数字醒目地显示着今日和昨日以及目前的优金币数，下方则是“测速”、“优金币兑换”、“Wi-Fi分析”和“防蹭网”四个主要功能，可能官方认为这四个功能是最常用的，因而放在了首页。“测速”可以为用户测试自己宽带的上传、下载速度以及使用优酷路由宝可能获得的收益；“优金币兑换”则是一个类似商城的地方，可以使用获得的优金币去兑换实物或者虚拟奖励，当然也可以直接提现；“Wi-Fi分析”则可以分析用户周围所有可以搜索到的Wi-Fi信号强度、信道等信息；最后的“防蹭网”算是非常实用的功能了，可以检查所有接入路由器的无线设备，并将蹭网的家伙拉入黑名单。



虽然主页上的信息比较凌乱，但是简而言之路由宝APP具备两大功能，一个是在手机端进行对路由宝的各种设置，另一个是用来绑定优酷账号以获取虚拟金币——优金币的管理。

先来说说对路由宝的设置。除了主页上可以直接进入的“防蹭网”，还可以查看路由宝当前的下载速度、上传速度、连接的设备数等详细内容。其中笔者个人觉得比较重要的几个功能有“赚钱模式”、“客人Wi-Fi”、“面板灯设置”。

首先是“赚钱模式”，目前路由宝支持三种赚钱模式，分别是“激进”、“平衡”和“保守”，顾名思义可知第一个是以赚钱为优先，将所有的上传网速都用于路由宝，以“赚钱”为最优先，“平衡”则是在赚钱的基础上保证一部分宽带速度为用户所用，最后的“保守”则是网速优先，赚钱在确定用户完全没有使用的时候再开启。实际使用中，笔者个人的经验是长期开着激进模式，因为对于普通用户来说，平日里还是以利用下载速度为主，上传速度的使用频率非常之低，除非是宽带速度本身确实非常低或者经常要进行上传操作，否则并不用刻意调整赚钱模式，当然如果不嫌麻烦的话还可以自己设定不同的时间段使用不同强度的赚钱模式。

其次是“客人Wi-Fi”，对于现在的人们来说到别人家做客先问Wi-Fi密码已经是习以为常的事情了，所以这个密码如果设置得太简单容易被别人蹭网，设置得太复杂又要频繁帮助第一次来到家中的客人设置，非常麻烦。路由宝的这个功能就非常省事了，当家中有客人来访且需要接入Wi-Fi的时候，用户可以开启“客人Wi-Fi”，这时候就会有一个不设密码且限制速度的客人专用Wi-Fi出现，客人无需密码即可连接，而当客人离开后再关闭即可。另外这个功能可以远程操作，也就是说用户即便身在离家很远的地方，只要手机能够接入互联网就可以开启或关闭这个模式。



最后的“面板灯设置”虽然不是什么特别厉害的功能，但是非常贴心，它可以让用户的“路由宝”在特定的时间段里关闭面板上的灯光，这样即便是深夜开着Wi-Fi也不会有刺眼的光线照射过来了。

除了以上三个功能之外，路由宝能在手机端设置的内容还有很多，基本就是“重启路由”、“修改管理密码”等和普通路由器一样的功能，就不再一一介绍了。

能赚钱吗?



▲优金币可以兑换优酷会员。

看了这么久，现在就来说说大家最关心的问题，也是优酷着重宣传的功能——赚钱。前文也说过了，路由宝赚钱的原理其实就是利用用户的宽带上传资源来缓解自身服务器的压力，因而用户的路由宝上传的宽带流量越多，赚得的优金币也就越多。所以路由宝开机时间越久，每秒的上传速度越快，也就意味着可以获得的优金币越多。考虑到家庭的路由器都是常年开启的，所以时间方面的影响就比较小了，剩下影响收入的要素就只剩下宽带速度了。不过需要注意的是，所谓的宽带速度，准确来说应该是“宽带上传速度”，一般中国的宽带运行商报给用户的宽带速度其实仅仅是下载速度，加上大多数运营商考虑到用户对上传的需求较低，因而宽带的上传速度往往远低于下载速度。就好比笔者家里安装的是中国电信100M的宽带，实测下载速度也确实能够达到100M宽带应有的速度，也就是12M每秒，但是上传速度却仅仅是500K每秒，也就是5M的宽带，这一来一去近20倍的差距在平时的使用中几乎不会被察觉，但是应用在路由宝上就是巨大的差距了。

继续以笔者家的宽带为例，虽然5M的上传速度理论上应该有500到600K的上传速度，然而考虑到平日里使用时其他设备也会占用上传速度，这个平均值也就只能稳定在400到450K了，经过连续多日的测试，以这种速度上传一天的结果就是收入180到220优金币，再乘以一个月30天的时间，基本上就可以收入6000左右的优金币。那么6000优金币能做点什么呢，让我们来看看商城里都有些什么吧。

▶大约40天可以获得20元现金，可直接提现到支付宝账户。

结语



▲新款的白色路由宝。

这样算下来，即便网络非常稳定地使用一年，满打满算也就能收入180元左右。虽说聊胜于无，但是实在没有必要去专门为了赚这些钱放弃手头的路由器换路由宝使用，因为路由宝本身还需要一笔投资。但有两种情况可以选择路由宝，首先你的宽带上传速度大于1M，那么这个收入就会翻一番，如果能用到上传速度和下载速度一样的宽带，例如10M上传速度宽带，那么收入就可以达到10倍甚至20倍，那收入就相当可观了。其次，如果本身没有路由器而打算购买一台，而且预算也就是100到200元的普通路由器，那不妨可以选择它，因为即便是当普通路由器来用，路由宝也算是非常称职的，还能额外获得一些收入也算不错了。

总的来说，想拿它“赚钱”，除非有怪兽级别的宽带，否则基本是痴心妄想；但是如果把它当作普通路由器来用，那这个价位还是值得的，除了能让你有一些额外收入，整个操作也比传统路由器也要简单很多，适合上了年纪和对网络设置有困难的人群。

软件园

即刻



Android/iOS

类型：阅读	价格：免费
新鲜度：★★★★☆	常驻度：★★★★☆



“即刻”两个字如果只是单纯地读出来，很可能被误认为是“极客”，而这款名叫《即刻》的新闻聚合类应用还真的有点像是极客开发出来给极客们用的。和大多数新闻聚合类应用一样，《即刻》可以让用户在浩如烟海的一大堆新闻中找出自己真正感兴趣的去阅读，但是和同类应用知识单纯地以“体育”、“科技”、“时政”等这种非常传统而简单的分类不同，《即刻》中的新闻分类已经精确到了“令人发指”的地步，可以满足任何“极品”或者“极致”的阅读需求。你可以搜索或者创建任何主题，例如“到了美国应该怎样吃”、“穆里尼奥下课倒计时”、“爸爸去哪儿萌娃图片”，包罗万象、脑洞大开。当然，由于主题实在太过精细，也只能由用户自发地去维护和更新，所以也许其中的新闻并不那么“新鲜”，但是却非常精准和专业，严格来说称这款应用为“信息聚合”也许更为恰当。惟一的美中不足可能是上手过程比较难，毕竟极致的东西都不会那么简单。

Mono



Android/iOS

类型：阅读	价格：免费
新鲜度：★★★★☆	常驻度：★★★★★



《Mono》和《即刻》有点类似，同样是一个将各式各样的信息聚合在一起，让用户可以阅读到新鲜有趣文字的应用。不过与《即刻》将一切做到极致的做法不一样，《Mono》体现的是一切都要精致。当中收录的每篇文章几乎都是充满了可读性的长文，涨知识的同时也让不会让读者感受到太大的压力，趣味性的内容也可以充分满足好奇心。在主页里，可以看到“推荐”、“专题”和“造物主”三大分类，其中推荐和专题比较好理解，而“造物主”指的就是生产文章的作者或者网站，三种分类可以让读者从三种截然不同的角度去寻找心仪的文章。除了本身高质量的文章之外，整个应用的设计也很精致，体现出文艺又清新的感觉，交互上也给人新颖的逻辑，总之用起来就是特别流畅。既有杂志的精美感，又没有丢失一个手机应用该有的简单易上手的特点，虽然不敢说格调有多么高尚，至少从给人的第一印象来说，绝对是一款“颜值很高”的应用。

拒绝上班



Android/iOS

类型：游戏	价格：免费
新鲜度：★★★★★	常驻度：★★★☆☆

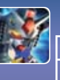


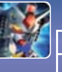
《拒绝上班》是一款汽车驾驶类游戏，玩家需要控制游戏中的车辆以最短的时间到达指定地点。整个操作简单易上手，只有左转和右转两个按键操作，加上空中俯视的全景视角，整个游戏显得中规中矩。然而这只是表面现象，这款看似四平八稳的游戏，却有着很高的自由度和随机性。游戏中的每个关卡由多个小故事构成，主角都是生活在游戏中这个小城市里的普通百姓，由于工作、学习等原因，玩家要控制他们的车辆从一个地点到达另一个地点，玩家需要按顺序帮助每一个人完成任务。每完成一个人的任务，紧接着就会进入下一个人的任务。与此同时，之前玩家完成过的其他故事中的车辆会按照先前玩家行驶的路线出现在新任务中，成为游戏的障碍，也就是说除了完成当前的任务，玩家也要考虑此时的行进路线会给之后的任务造成什么样的后果，总体来说是一款简单易上手、自由度不低、能玩很久的游戏。

游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android/iOS





超级高达竞技场

スーパーガンダムロワイヤル

■ BNE ■ 日版 ■ A · RPG

本作是诞生于旧世代手机上的人气高达题材A・RPG“《高达竞技场》系列”的最新作，游戏中玩家扮演的是MS部队的队长，指挥自己麾下的部队和敌人战斗。游戏的进行方法为任务制，任务主要来自《机动战士高达》、《机动战士高达UC》、《机动战士高达SEED》3个系列，数量多达140个以上，并且任务还分为主势力和反势力两个视点，让原作的世界观得到忠实再现。任务中玩家可派自己的两个小队出战，在划分为格子的战场上







前进，当进入敌人的格子时就会触发战斗。战斗的操作很简单，直接点击就可让MS攻击，同时还能使用各种来自原作的必杀技。完成任务后可获得经验值和资金，用来升级机体继而进行开发和改造，而完成某些活动关卡还能入手珍稀机体。

本体免费（含课金要素） Android/iOS



热血高校V

クローズ×WORST V

■ Konami ■ 日版 ■ RPG

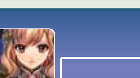
改编自高桥弘笔下著名漫画“《热血高校》系列”两部作品《Crows》与《WORST》的本作，是一款注重重现原作经典名场景与培育角色并进行战斗的RPG。故事从某个男人转学到著名的不良高校“铃兰高中”开始，主要讲述了一群热血男儿如何坚持信念、如何冲破重重困难，又如何找出最棒的朋友与竞争对手的故事。游戏不但会以漫画的方式展现剧情，还忠实重现了漫画舞台户亚留市，玩家可在大地图上进行移动。原作中充满魅力的主要角色也悉数登场，收集这些人物可组成战队，还可以在育成的过程中决定其未来的发展路线。战斗中会出现逐帧绘制的打斗动作，生动有趣，如果让互有关联的角色并肩作战，还能发动伤害惊人的连锁攻击。联机方面，玩家可以在原作中有名的“护国神社”与其他玩家进行对战，除了能够获得报酬，还可以在“决战排名榜”与所有人一争高下！







本体免费（含课金要素） Android/iOS



天空城巴别塔

天空城バベル

■ NHN PlayArt ■ 日版 ■ RPG

本作讲述了人类原本居住在受到神之恩惠的大陆里，其中天空上有一座象征这片大陆繁荣的乐园——天空城巴别塔。但是人类逐渐沉溺于欲望、不断堕落，最后终于惹恼了神明，他让天空城从人类面前消失，让人类不再受到神的恩惠。岁月流逝，人类已经不记得古代曾存在天空城，只是眺望着每月一度会现身的天空城，被其美丽夺走心神。玩家要扮演的便是为夺回天空乐园而投身于战斗的骑士。官方定义其为“公会战斗RPG”，顾名思义玩家将会组成公会，与同伴之间互相协力和魔族交战。本作采用真实时间战斗的设定，每月都会发生一次与魔族的决战，玩家需要以成为选拔部队为目标，被选拔去参与决战需要在选拔战里向爱丽斯莱特公主展现实力，为此玩家需要在世界中冒险提高自身实力。







本体免费（含课金要素） Android/iOS

维纳斯十一人VIVID

ビーナスイレブンびびっど！

■ Amazing ■ 日版 ■ SLG



本作是一款以组建美少女足球队为主题的模拟经营游戏，从球员到教练、秘书、记者全都是美少女，还请来了泽城美雪、钉宫理惠、井上喜久子、能登麻美子等大牌声优，令游戏在日本颇具人气。除了个性鲜明的角色和丰富的故事剧情外，游戏的玩法与同类作品类似，在比赛中玩家除了要调整阵型、派出合适的球员出战外，还可以通过手动或自动的方式下达指示，球员的盘带、传球、射门等动作都需要消耗不同的体力，甚至还有必杀射门。平日的育成环节中，除了利用特训、道具等方式提升角色能力外，给美少女们换上不同的服装也会令能力得到强化。在经营部分，玩家可以利用资金建设球场、公司和俱乐部的各种设施，或是挑选中意的球员进行招募，而招募也是本作课金的重要环节（笑）。







文 古林 美编 sienna

逆转裁判6

AVG	文字冒险	
3DS	逆转裁判 6 逆转裁判 6	
Capcom	日版	预定2016年内
对应周边未定	1人	售价未定
相关报道：Vol.238		

赶在TGS2015前抢先公布的《逆转裁判6》迎来了一波全新的情报，当众多系列玩家以为本作故事舞台真的就如最初所强调的定在神秘异国时，官方又公布了双舞台双主角的消息。这是继《逆转5》的又一款多主角正统续作，而之前所公布的新系统与新角色也有了进一步的说明。接下来就一起看看丰富的新情报吧！

出乎意料的双主角与双舞台！

本作将起用双舞台双主角的设定，神秘的信仰之国“库莱因王国”与系列玩家所熟悉的“日本”。除了贯穿整个系列的成步堂龙一，另一位主角自然还是大家所熟悉的“大额头君”王泥喜法介。与成步堂不同的是，他将留在日本继续掀起逆转法庭的奇迹。



▲库莱因王国的法庭。



►传统的日本法庭。

热血律师 王泥喜法介

『没问题……一定没问题的！打起干劲来吧，王泥喜法介！』

本作的另一位主角，身着红色西装的热血律师。经历多个案件后逐渐成长为一名出色律师的他如今已经是成步堂事务所不可或缺的重要人物。尽管如此，他还是坚持每天做发声练习，时常放在嘴边的口头禅“没问题！”一如既往地响彻整个法庭。拥有通过证人的小习惯“看穿”证言真伪的优秀能力。

故事始于神秘的国度“库莱因王国”！

在充满神秘与信仰的库莱因王国，国民受“库莱因教”影响，把灵魂与灵媒等概念当做日常生活中理所当然的常识。这个自古以来就以死者灵魂与灵媒力量为尊的国家，其统治者是身为灵媒师的女王。

“库莱因教”是一个信仰祖先灵魂的宗教，与灵媒能力息息相关。几乎所有国民都是这个宗教的信徒。在吉因寺院中设有库莱因大法庭，但这个国家的审判中不存在律师，而是把通过灵媒得到的“御魂的托宣”视为判决的依据。站在库莱因大法庭上的，则是有大家毫不陌生的亚内检察官（笑）。



流浪检察官

亚内文武

惨遭日本司法界放逐，最终流浪到库莱因王国的检察官老手。成为库莱因王国的检察官后所向披靡，无一败绩，如今已然是堂堂的主席检察官。身在异国的亚内还是老样子，絮絮叨叨纠缠不清，对刚刚抵达此地的成步堂也毫不留情。

『呵呵呵……看看你那张得意洋洋的脸，实在是愚蠢得连我都看不下去了。』

『御魂所说的就是真相，我则是真相的传达者！』

库莱因王国的公主巫女

灵珐·帕多玛·库莱因

库莱因王国的公主巫女，神圣且严肃。能够使用灵媒力量重现被害人死前数秒的记忆，并在进行解读后以“御魂的托宣”的形式传达死者最后的话语。

解读新系统“灵媒幻象”！



灵媒仪式“御魂的托宣”

就算在库莱因王国，也只有寥寥几人能够举行这个仪式。在灵珐优美的“奉纳舞”之后，大法庭中央的水镜就会浮现被害人死前数秒的记忆。



在法庭上翩翩起舞的公主巫女！



昴星团：灵媒只能重现几秒……感觉还不如以前的厉害。

死前数秒对“五感”的记忆

水镜中，与影像一同出现的是代表了被害人“五感”的关键字。解读这些文字，灵珐就会做出“御魂的托宣”，“托宣”即“神之宣告”。水面上浮现的的确是被害人临终时的所见所感，整个国家包括灵珐在内都对此深信不疑，就算是成步堂也不允许质疑这个结果。



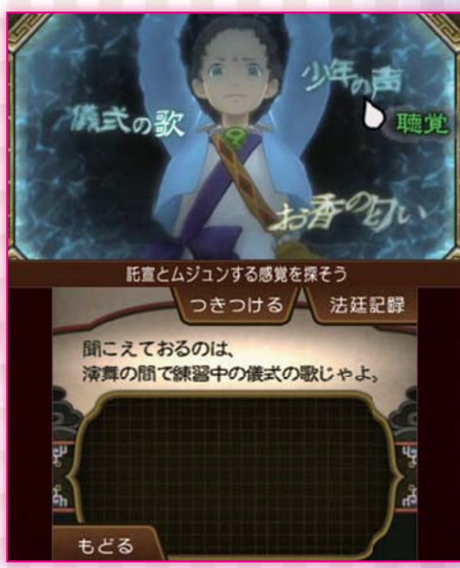
以“灵媒幻象”系统指出矛盾

尽管水镜浮现的画面不可颠覆，灵珐的解读却有可能出错。指出画面与托宣间的矛盾，即可突破绝境找到生路！



▲发现矛盾后大喊“反对”吧！





▲上屏画面为被害人最后的所见所感，下屏则是灵珐解读而来的“托宣”。

◀通过指出水镜与托宣的矛盾，逐渐找出事件的真相！

文 古林 美编 香山

光盘视频收录 POCKET HALO



人类是弑神的道具吗……？

以暗黑氛围与跌宕情节著称的 Atlus“《真·女神转生》系列”又添新员。新作的游戏名看上去像是《真女Ⅳ》的加强版，实际上却是一款彻头彻尾的新作。《终结》沿袭了《Ⅳ》的世界观并加以延伸，推出全新的角色与全新的故事，自然也少不了系列特有的多路线多结局。本作依旧有系列御用设计师金子一马的参与，角色设计与新立绘也由御用画师土居政之执笔，基本沿用旧作制作阵容的新作想必也会有相当不俗的表现。

RPG	角色扮演		
3DS	真·女神转生Ⅳ 终结 真·女神转生 IV FINAL		
Atlus		日版	预定2016年2月10日
对应周边未定		1人	6998日元

Story

西历 203X 年，东京因众神之战而彻底荒废，已然化为名副其实的“魔都”。魔王路西法与大天使梅尔卡巴间的斗争即将进入最终阶段。这时，魔神奎师那忽然出现并带领“多神联合军”向路西法与梅尔卡巴等“一神教”神祇正式宣战。他们的目的究竟为何？

一位人类少年在这场最为凶恶残酷的新战争中命丧黄泉，而后凭借魔神达格达的力量成为一名“弑神者”。背负了“弑神”命运的少年迎来无比残酷的选择，究竟是该屠尽一切，还是选择羁绊……？





Character



主人公

签下弑神的契约并获得恶魔之力的少年。

CV 下野紘

隶属于以消灭恶魔与回收遗物为生的“人外猎人商会”，一名年仅 15 岁的实习少年。某一天，因恶魔的袭击而不幸命丧黄泉，之后在黄泉世界与魔神达格达签下弑神契约并复活返回人类世界。获得恶魔之力的他无可避免地被卷入到这场巨大的灾难之中。

「小鬼，考虑好了吗……？如果决定与我签约，就说出你的名字吧。」



魔神达格达

CV 池田秀一

在黄泉世界与主人公相遇的魔神。作为让主人公复活的条件，要求他签下成为“弑神者”的契约。可是，达格达这么做的目的究竟是什么呢……？



本作可以从众多同伴中选择一名搭档，不同的搭档将提供不同的技能与支援。朝日偏向回复系，纳巴尔则使用攻击系的道具与辅助魔法。搭档每个回合都能对主人公进行支援，会与主人公共同成长，提升他们的等级能获得更多的技能。

「唉……真想快点拿到委托啊，成为一名真正的人外猎人啊。」

朝日

CV 清家朋子

主人公的青梅竹马，年仅15岁的少女。与主人公同样是一名“人外猎人”实习生。为了成为父亲所认同的出色猎人，她做任何事都十分拼命。

「就算你不肯，我也绝对要跟着一起去！」

纳巴尔

CV 大畑伸太郎

幽灵。生前是东之帝国的一名“武士”，18岁的青年。因为十分可笑的理由而丧命的他无法成佛，只能孤独地不停徘徊。某一天与能够看到自己的主人公相遇后，就不管不顾地附身到他的身上……

Devil

新登场的恶魔全部由土居政之进行绘制，前作已登场的部分恶魔也由土居先生执笔重绘！

重绘 美杜莎

新绘 美人鱼

约450只恶魔阻挡少年的前进之路

古林：这幽灵一看就是《真女Ⅳ》的那位傲娇先生……（笑）

文 乌冬 美编 咕噜

蘑菇王国碧奇城堡的某个房间里，放着一本不可思议的书，某天路易在偶然之下把书打开，怎知道书里的纸片奇诺皮奥和纸片库巴军团等纸片角色全部飞了出来，散落到蘑菇王国的各地。从书里最后出来的是纸片碧奇公主，她希望马里奥和路易能帮忙把飞散的纸片角色全部找回来。不过在寻找纸片角色的过程中，马里奥和路易遭到了纸片库巴军团的阻挠并陷入了困境，紧急时刻纸片马里奥挺身而出救了两兄弟。

另一边，从书里跑出来的纸片库巴降到了库巴的城堡，见到了真的库巴，最初两人都看对方不顺眼，不过却在“库巴军团 ×2= 超强”这点上达成了统一意见，于是合力把两名碧奇公主都掳走。为了救出两名碧奇公主，两个马里奥和一个路易开始了冒险。

马里奥 路易 纸片马里奥

3人合力救出碧奇公主！

マリオ&ルイージRPG ペーパーマリオMIX

以马里奥和路易作主角的RPG推出新作啦！而且这次还加入了来自《纸片马里奥》的角色，动作要素更为丰富，下面来看一下都有哪些新要素。

A・RPG 动作角色扮演

3DS

马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX マリオ＆ルイ–ジRPG ペ–パ–マリオMIX		
Nintendo	日版	预定2015年12月3日
对应周边未定	1人	5076日元

▲3人一起在蘑菇王国的各处冒险。

①卡普他森林 ②佩亚平原 ③古布古布沙漠 ④碧奇城 ⑤索库里山脉 ⑥库巴城 ⑦尼特尔德诸岛


▲战斗中角色头上会出现指令方块，通过顶方块来选择行动。



▲基本的攻击方式为跳踩和锤子，避开敌人的攻击后再反击也是可能的。

活用纸片马里奥的纸片特性！



▲因为是纸片，纸片马里奥可以进入马里奥和路易两人都无法钻过的缝隙。



▲战斗时，纸片马里奥可使用专用的复制砖增加到 10 人进行攻击。

用“3 人动作”突破障碍！

地图上

3 人钻头

3 个人除了可以使用跳踩和锤子等单人动作外，当流程发展到一定程度时还可以合 3 人之力使出“3 人动作”，这样原本看上去无法通过的地方也可合作突破。

▲▶3 个人合力像钻头一样回转钻入地下，有积蓄力量的话还能做出短暂的冲刺。



▲ 3 个人用锤子连续敲击来破坏障碍物，是解开大型谜题时要用到的动作。

马里奥和路易两人协力使出的“兄弟攻击”！

除了跳跃和锤子等基本攻击外，马里奥和路易两人协力使出的“兄弟攻击”也保留了下来，并且看准时机按下 A 键和 B 键还能让攻击次数增加。



▲乘坐火箭飞上天后，马里奥和路易先后落下，看准时机按下按键就能操作火箭，对敌人造成大伤害。



▲马里奥支撑戴着贝壳的路易跳跃，根据位置按 A 键瞄准敌人，命中后连打 B 键可增加伤害。

使用“巨大纸模”的大魄力战斗！

当游戏流程发展到一定程度时，库巴军团会使用秘密兵器——巨大纸模攻击马里奥他们，而马里奥他们也一样可以使用巨大纸模应战，可体验到不一样的战斗乐趣。

▲▶马里奥他们在纸模头顶作为司令塔，而下方则由奇诺皮奥支撑。

▲竟然还能将纸模扔出去攻击敌人，不过捡回来就困难了……

▶按 B 键加速撞向敌人，如果能撞到敌人的背部就能造成大伤害。



威力拔群的“3人动作”击退库巴军团

战斗中

除了地图上以外，马里奥、路易和纸片马里奥在战斗中也有专用的3人动作，并且比马里奥和路易两人的“兄弟攻击”更强力。左边这招就是3人使用纸模锤子将敌人砸成纸片的强力技能。

▲同巨大的纸模锤子将敌人砸扁。

3人壁球

◀用打壁球的方式对墙上贴着的纸片敌人进行攻击，需要根据时机按下按键击球。

3人风筝

▲将敌人像风筝一样放在天上后再狠狠砸向地面，对放风筝的角色进行按键连打可以提高风筝的高度继而提高伤害。

完成“奇诺皮奥救助”任务!

马里奥对散落在王国中的纸片奇诺皮奥进行救助时需要进行迷你游戏（任务），完成后才能成功救出奇诺皮奥。



▶救出奇诺皮奥后，他们也会对马里奥一行的冒险提供帮助。

▲在云乌龟的房间可以接取任务。



文 苍穹 美编 咕噜

RPG	角色扮演・收集育成	
3DS	勇者斗恶龙 怪兽统领者3 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	
Square Enix	日版	发售日未定
对应周边未定	游戏人数未定	售价未定

SE在2012年和2014年分别于3DS平台推出了《DQM》初代和2代的重制版，如今从NDS平台起家的“《DQMJ》系列”也终于确定将推出正统续作。作为“《DQ》系列”三十周年重要的一环，本作究竟有哪些新元素？下面就请跟着本次“前线”来先睹为快！

主人公

过去经历被不明人士篡改了的少年，为了找回原本的自我而展开冒险。头上戴着的名为“反应器”的迷之装置是本作的关键。

Nochora

生活在《DQMJ3》世界的原生种族，能够说人类的语言，而且自称不是魔物，它会在主人公的旅途中提供帮助。

关键道具・反应器

下屏幕右下角的图标就是主人公戴着的反应器（リアクター），这是本作系统的关键，利用它可以对魔物进行解析，其他功能还有待进一步公开。

◀解析成功后，魔物的各项详细资料就会显示出来。

全新的骑乘系统！

本作新增的骑乘系统（ライドシステム）允许主人公骑着已捕获的魔物展开冒险，不论魔物的种族、体型大小，所有种类都可以骑乘！利用本系统，玩家能够探索的场所也将更加广阔，陆海空三界任君畅游！







超过 500 种魔物登场！

捕获和合成魔物是"《DQM》系列"的一大魅力，本作中登场的魔物数量将超过 500 种。战斗小队则延续了《特瑞的神奇大陆 3D》以来的 4 格容量，"大型怪"的概念是否沿用目前尚未公开。





▲战斗中可对野生魔物进行捕捉，右上角显示成功率。





▲下屏出现了新的"骑乘（ライド）"指令，在战斗中骑魔物有何作用呢？

FTG	格斗·2D	
PSV	电击文库 战斗巅峰 再点火 电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	
SEGA Games	日版	预定2015年12月17日
对应周边未定	1～2人	6663日元

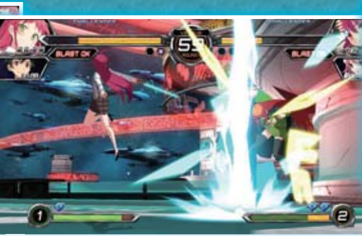
继去年《电击文库 战斗巅峰》推出之后，大受欢迎的本系列再接再厉，于2015年在街机上更新了同步家用机和掌机的最新版本，之后再次进化为新作，并加入了不少新角色和新系统。如今按照惯例，到了年末又该移（骗）植（钱）一波了，于是冠名为《再点火》的本作来到了大家面前。

文 白菜 美编 香山

梦幻战斗 战火再燃！

轻小说三大家之一“电击文库”旗下的角色们再次齐聚一堂，梦幻般的喧嚣战斗再次点燃！大受欢迎的街机版最新版本，预计在年末同时登陆PS3、PS4和PSV三大索系平台。对于只玩过家用机和掌机版的玩家来说，新版本追加了大量的新角色，而且系统也围绕着“再点火”三个字产生了不小的进化。













▲新的战斗即将打响，叫上同伴们一起加入这场祭典。

新参战角色公布

可操作角色



《打工吧！魔王大人》

原作：和原聪司

在异世界安特·伊苏拉作为勇者与魔王战斗，为了追赶逃走的魔王而来到日本。为了维持生计而在东京打工中。

《重装武器》

原作：镰池和马

为了成为超大型武器“Object”的设计师，而志愿前往战地的平民派遣留学生。拥有丰富的技术知识与高超的判断力，为世界上第一个以人类之躯成功破坏“Object”之人。

《魔法科高校的劣等生》

原作：佐岛勤

国立魔法大学付属第一高校的新生，隶属一年 E 班，被揶揄为“杂草”的二科生。擅长魔法术式补助演算机（CAD）的设计等技术工作。

司波达也

声优 中村悠一

白井黑子

声优 新井里美

《魔法禁书目录》

原作：镰池和马

Lv4 的空间移动能力者，是美琴的后辈与室友，非常仰慕美琴。同时也是维持校内治安的风纪委员，具有相当的正义感。

援护角色

芙萝蕾缇雅

声优 伊藤静



《重装武器》
原作：镰池和马

贵族出身的将校，库温瑟一行人所属的第37机动整备大队的指挥官，拥有极高的作战立案和指挥能力。同时也是爱用烟管的和风狂热FANS。

司波深雪

声优 早见沙织

《魔法科高校的劣等生》
原作：佐岛勤

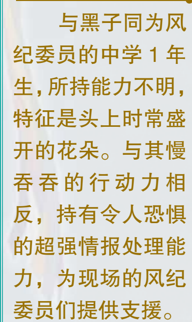
以首席成绩考入魔法科高校的精英，擅长冷却魔法。惟一的缺点是“重度兄控”。

浅间·智

声优 小清水亚美

《境界线上的地平线》
原作：川上稔

浅间神社的独生女，擅使弓箭的名手。利用左眼的义眼能射出受到神明加护的箭矢。因为身为巫女却会对着人类放箭，也被称为“狙击巫女”。





初春饰利

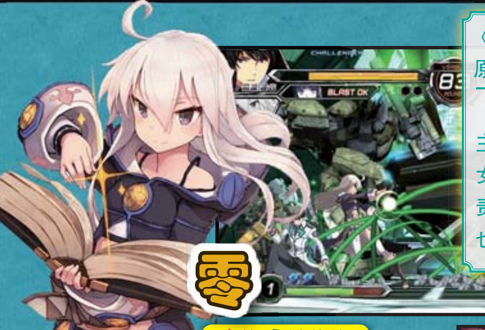
声优 丰崎爱生

《魔法禁书目录》
原作：镰池和马

与黑子同为风纪委员的中学1年生，所持能力不明，特征是头上时常盛开的花朵。与其慢吞吞的行动力相反，持有令人恐惧的超强情报处理能力，为现场的风纪委员们提供支援。



白菜：镰池和马家的人是不是太多了点?





声优 高桥花林

《零之魔法书》
原作：虎走かける

与世隔离的天才少女魔法师，为了寻求危险的魔法书《零之书》而踏上旅途。

《伊里野的天空、UFO的夏天》
原作：秋山瑞人

不擅与他人交流，只能对主人公浅羽敞开心扉的神秘少女。因为担当着某个特殊的职责，手上植入了金属球，同时也有着容易流鼻血的奇妙特征。

声优 野中蓝

伊里野加奈



系统全面进化！

本作的系统在前作的基础上得到了进化，引入“BLAST角色”、“再点火”和“双重点火”系统，让战局更加瞬息万变、扑朔迷离！

BLAST角色

除去前作中需要选择的“可操作角色”和“援护角色”，本作新增了“BLAST角色”的选择。根据所选角色的不同，在发动BLAST时，也会得到不同内容的强化。



◀BLAST角色选择后会出现在BLAST槽的旁边，找到最适合自己的角色吧。

再点火

每小局结束时，玩家可以从可操作角色、援护角色和BLAST角色之中选择一人进行强化。强化可操作角色是提升攻防能力一类的直接战斗效果；强化援护角色是提升援护槽回复速度一类的援护槽相关效果；强化BLAST角色则是提升BLAST槽回复速度一类的BLAST槽相关效果。玩家可以根据战斗情况来选择需要强化的角色，确定自己接下来的战斗方针。

双重点火

在一局对战中，如果连续两次选择同一名角色进行“再点火”，玩家所选择的可操作角色就会自动进入“双重点火”状态。此时该角色的超必杀技就会根据之前点火角色的类型，得到不同类型的强化。

可操作角色：超必杀技发动中长按A+C（消耗1个王牌标识）。

援护角色：超必杀技发动中按下S（消耗巅峰槽1条+援护槽）

BLAST角色：超必杀技发动中同时按下A+B+C（消耗BLAST槽）



▲将前作的王牌强化系统进一步扩展，考验玩家对整个战局的掌控能力。

文 乌冬 美编 香山



※ 注：图均为 PS4 版画面。



SPG	体育		
PSV	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神 DEAD OR ALIVE Xtreme 3 Venus		
Koei Tecmo Games	日版	预定2016年2月25日	
对应周边未定	1人	8424日元	

之前靠搞总选举制造了不少话题的《死或生 极限沙滩排球 3》于近日公布了新情报，除了有限定版的收录内容外，还有系列玩家最关心的游戏画面部分，毕竟这款游戏的观赏性要大于可玩性（笑）。

PSV 收藏版特典

- 游戏软件
- 性感服装 V 套（9 种）
- 美丽女神写真集（48 页）
- 美丽女神扑克牌
- 穗香极限 3D 鼠标垫

最强版特典

- PSV 收藏版内容
- PS4 收藏版内容
- B2 尺寸沐浴海报（9 种）



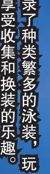
最新画面公开

首批公开的画面包含了玛莉·萝丝、穗香和霞三名角色，因为采用的是《DOA5LR》的 3D 建模，所以无论角色的眼睛、肌肤的质感、表情都比以往进化了不少。另外由于“抖动引擎”的加强，角色胸部和臀部的抖动效果也比以往更加逼真。









◀本作收录了种类繁多的泳装，玩家可充分享受收集和换装的乐趣。











◀▲强化后的“抖动引擎”让胸部和臀部的抖动更有动感。



▲可以说是游戏主要内容的沙滩排球，让女性角色尽情跳高、飞扑和摇动吧。

沙滩排球＆水上相扑

游戏中收录了许多可以让女性角色一展魅力的小游戏，这次先来看看沙滩排球和水上相扑。另外根据游戏的结果可提高角色的好感度。





▲▶在浮台上背对背的相扑游戏，需要用臀部将对方推下水。

ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団

—Coven and Labyrinth of Refrain—

文 乌冬 美编 香山

RPG	角色扮演	
PSV	路弗兰的地下迷宫和魔女旅团 ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	
日本一Software	日版	预定2016年3月17日
对应周边未定	1人	6468日元

本作是由《魔女和百骑兵》的导演泉达也、“《魔界战记》系列”的人设原田武人以及音乐担当佐藤天平所联手打造的一款3D迷宫探索型RPG，游戏中玩家扮演的是魔女所拥有的一本书，和魔女创造的人偶士兵一起攻略充满瘴气的古老地下迷宫。

故事梗概

这是发生在不可思议的魔法世界“特尼斯”的故事。那里有着一座诡异的城市“路弗兰”市，这座被揶揄为寂静的边境之街、被人遗忘的城市里有一个没人敢涉足的地下迷宫。迷宫由谁、在何时建造不得而知。关于迷宫的传言也五花八门，有人说里面藏着足以统一世界财宝，有人说里面有令人不老不死的财宝，还有人说里面住着毁灭世界的魔王，不过都真假难辨，惟一知道的就是迷宫内充满着“诅咒的瘴气”，人类无法在那里生存片刻。但是某天有一位魔女来到了这里并扬言要探索迷宫，魔女名为“芭芭·娅佳”，正当城里都觉得可疑的时候，魔女拿出了一本由“地下迷宫的惟一生存者”所留下的传说之书《妖路历程》……



登场人物



黄昏的魔女『多罗尼娅』

CV 仙台エリ

一头黑发和一身黑色装束的美丽魔女。原本是侍奉宫廷的魔女，因为有着红蓝色的瞳孔颜色，而被称为黄昏的魔女，自称“芭芭·娅佳”。一只脚为假肢，所以经常撑着拐杖。在街上为了隐藏自己的魔女身分，伪装成人偶剧场的管理人。

“解开无人踏足的地下迷宫之谜，并把未知的魔法带回来……没错吧？”

魔女的弟子『鲁卡』

CV 种崎敦美

和黄昏的魔女“多罗尼娅”一起旅行的弟子，性格开朗，表情多变。平时由于负责多罗尼娅的起居，所以年纪小小就煮饭、打扫和洗衣服无一不精，另外还会在人偶剧上演时派发糖果招揽小朋友。

『哇，快看，多罗尼娅大人。螃蟹先生！有螃蟹先生！』

受诅咒的传说之书《妖路历程》

据说是到达了地下迷宫深处并解开了其中之谜的惟一生还者所留下的传奇之书。他从迷宫归还后像是被什么附身一样将书写出来，书名为《妖路历程》。虽说是被称为“受诅咒的书”，但之后由于不知去向，所以真伪也不得而知。

书里封着玩家的灵魂，也就是玩家的分身，玩家自己没办法行动，一直都是由魔女的弟子拿着。虽然可以表达自己的意思，但话里无法表传达出感情。

世界观

有着古老地下迷宫的“路弗兰”市

作为游戏舞台的边境都市，是一座位于王都往西 3 座山之外的被遗忘之都，和其他都市鲜有交流。曾经有一段时期因为地下迷宫的传闻而出现了络绎不绝的来访者，但因为迷宫实在是太难攻克，现在已经没有访客了。

地下迷宫

位于路弗兰市西区中央广场的井内的迷宫，传言里面有许多财宝，但没有人亲眼见过。另外，由于地下充满瘴气，已经有 568 人命丧于迷宫里，包括惟一的生存者在内，所有人都已经死亡。

魔女旅团

魔女创造出“人偶兵”，由复数的人偶兵所构成的集团就是“魔女旅团”。人偶兵原本是魔法生物，在魔力丰富的地下空间就会变成人的姿态。

人偶兵 魔女制造的战兵



信仰星星之力的骑士，手持被称为“古塔枪”的双手持武器，能使出一击必杀的攻击。攻守平衡擅长持久战，虽然机动力稍许不足，但也是值得信赖的前线攻击手。


死之武士
迷宫深处的剑术开拓者
女性型
男性型
在东方习得剑术的战斗专家，擅长使用“刀剑”，以快速的行动和二刀流做出绵密的攻击。并且还有能降低自身被攻击率的隐藏能力，在接近战和中距离战中能发挥真正的价值，不过耐久力很低。
戏剧明星
女性型
男性型
活跃于都市大剧场的舞者，用华丽的舞蹈和两手所持的咒钟使出的异常状态攻击给予旅团后方支援。另外由于外表和举止很容易和同伴构筑良好关系，是很适合连携攻击的战场之花。
奏响金钟的战场舞者
男性型
铜墙铁壁的
绝对防御要塞
女性型
全身覆盖着铠甲、注重防御的重步兵，擅长使用被称为“战术甲”的武装，坚守“防守是最大的攻击”的信条展开战术。是擅长保护前线同伴并为其制造反击机会的防守专家。
城堡卫士

系统概要

玩家扮演的是魔女多罗尼娅所拥有的传说之书“妖路历程”，受魔女之命挑战迷宫。和玩家同行的是魔女创造的人偶兵，人偶兵有着不同的战斗能力，代替没有战斗力的玩家在迷宫内战斗。

挑战迷宫的魔女旅团

本作中玩家要率领魔女旅团进行迷宫探索，魔女旅团由复数的人偶兵构成，根据配置的角色和队伍不同，有着各种各样的能力。带进迷宫里的队伍最多为 5 支，和敌人战斗也是由复数的队伍进行。



所有敌人都“可视化”的 3D 迷宫



玩家探索的迷宫为 3D 第一人称视点，地图上的敌人全部都“可视化”，和敌人的标志接触时就会开始战斗。所以通过活用从视野里获得的所有情报，避开强力的敌人，只取迷宫深处的珍稀道具的攻略法也是可行的。

战斗系统



战斗时玩家要同时指挥复数的队伍展开和敌人展开攻防，如让攻击手们发动总攻击、让队伍的单位发动特殊技、或让队伍之间组成阵型来击破敌人。

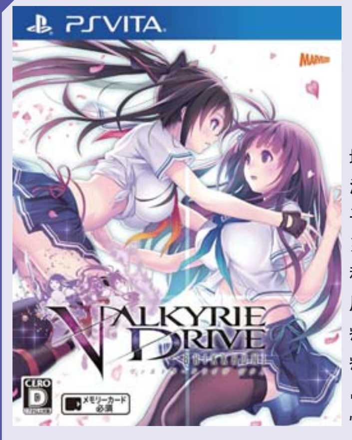
另外，每个队伍最多为 8 人，其中 3 人是可以直接参与战斗的，不过也可通过其他的方式让全部 8 人都参与战斗，也就是说可进行最多 40 人的集团战，这就是魔女旅团的战斗方法。



最多 40 人参加的集团战

新作拼盘

少女们化身为武器，投身于热血的战斗



PSV	ACT	动作
女武神驱动 比丘尼		
ヴァルキリードライヴ ビクニ		
Marvelous	日版	预定2015年12月10日

横跨TV动画、智能手机以及PSV平台，进军多媒体领域的“《女武神驱动》系列”自公布之初就引起不少玩家的注意。由于本作出自《闪乱神乐》的制作人高木谦一郎之手，角色们漂亮的人设与动人的身材自然是一大亮点。在本系列的世界观里，10岁到20岁之间的少女们突然爆发了一种神秘病症，在情绪高涨时能够变化为杀伤力极高的武器，原因则出自于特殊病毒，目前这种特殊病毒已确认有“A-病毒”与“V-病毒”两种。PSV版的故事讲述感染了“V-病毒”的神乐坂姐妹为治疗身体，前往与世隔绝的5个人工岛之一的“比丘尼”、并就读当地的学校。然而控制病毒的惟一方法，竟然是让感染者们互相战斗。

游戏的战斗方式类似《无双》，只要活用□与△键的组合，就能轻松使出华丽的连击击败敌人。当然，绅士们所喜爱的“爆衣系统”也健在，一旦在战斗中累积受到一定的伤害后，就能破坏衣装，欣赏福利场景。感染了病毒的少女们能在情绪高涨的时候化为武器，这就是本作的特色系统“Drive”。当战斗角色与支援角色的同步率提高时，就能发动“Drive”，辅助角色会化为武器，并能使出破坏力极高的必杀技。除了战斗以外，角色之间的交流也是相当重要的。在活动据点“食堂”里可以与其他角色对话，并触发能够提升同伴亲密度的事件。（文：果汁）


▲爽快的战斗是本作的一大特色。


▲角色之间的同步率是增强战斗力的关键。


▲丰富自由的换装系统也必不可少。


▲为了能够发动“Drive”，少女之间还会有亲密的举动……？


▲成功发动“Drive”，挥动强力的武器去战斗吧！

进化永不停止，冒险永不结束！



3DS | RPG 角色扮演

徽章机器人9 甲虫版·锹型虫版

メダロット9 カブトVer./クワガタVer.

Rocket | 日版 | 预定2015年12月24日

“《徽章机器人》系列”时隔一年又出新作，这次的剧情以高材生聚集的世界名校为舞台，主人公是一名不太擅长表达自己的少年，他将和自己的机器人以及其他伙伴们一起，在这所学校里共同创造新的传说。

本作参战的机器人多达290部，加上全新系统，战略性将大幅提升。战斗系统依旧保留了系列传统的3对3小队战，小队队长被击破时战斗直接判负。每个机器人都有头、脚、左手、右手四个部位，每个部位都有一条独立的耐久槽，当敌人进行攻击的时候可以选择让四个部位其中之一承受伤害，而一旦头部的耐久值为零，机器人就无法继续战斗了，所以保护头部是战斗的基本。攻击方式除了对应部位的武器外，必杀技和变形等特殊技能也继承下来。战斗部分增加了新系统“トランスパ–ツ”，可在一场战斗中更换一次部件，只要时机把握得当，甚至能瞬间让整个战局逆转，反败为胜。

（文：昴星团）



◀每个部位的部件都有耐久槽，被击破后将无法使用对应部位的功能。

◀用各种不同款的配件组合出自己专属的机器人吧。

进化的极致，《空轨》的冒险步入第二阶段



PSV | RPG 角色扮演

英雄传说 空之轨迹SC 进化版

英雄传说 空の轨迹SC Evolution

角川Games | 日版 | 预定2015年12月10日

继6月的《空轨FC 进化版》之后，PSV平台又将迎来Falcom著名RPG“《轨迹》系列”的正统作之一《空轨SC 进化版》。作为整个系列的第二部作品，本作的剧情紧密接续在《空轨FC》之后。成功解决了利贝尔王国危机并升格为正游击士的女主角艾丝蒂尔为了寻找忽然失去踪影的约修亚，毅然踏上了全新的冒险之旅。在本作中，角色立绘、开头动画与S战技特写全部重新绘制，同时新增描绘了关键剧情的CG图，带来焕然一新的视觉感受。游戏还起用了多位著名声优为主要剧情全程配音，BGM也会进行变奏编曲。画面不但变得更为精致清晰，就连UI也会做出调整，以求让玩家获得最舒适的游戏体验。而在内容方面，制作方将针对游戏平衡性做进一步的细节调整。目前，本作已在PS商店上架可以免费游玩序章的体验版，有兴趣的玩家不妨一试。

（文：古林）



▲全新绘制的人物头像与S战技特写画面。



▲完整保留了原作的战斗导力器系统，以回路搭配出更强的魔法吧！



▲更为精致的背景贴图，搭配全新的人物立绘与生动的角色语音。

光盘 POCKET HALO 视频收录

在3DS上Strike Shot!



3DS	RPG	角色扮演
怪物弹珠		
モンスターストライク		
Mixi	日版	预定2015年12月17日

继《智龙迷城》之后，又一款人气手游来到了3DS平台，那就是现在在日本非常火的《怪物弹珠》。3DS版沿用了动画版的世界观，玩家扮演的是有着许多谜之过去的主人公——焰莲。因为某起事件，焰莲失去了部分记忆，为了找回记忆，他和同伴一起开始了冒险，并和街上出现的怪物展开战斗。本作的战斗方式和原版一样，玩家要像打弹弓一样，拉扯自己的怪物向敌人撞去，手机版的许多怪物都继承了过来，迦具土、伊邪那岐和伊邪那美等人气怪物都会登场，并且3DS版还有原创怪物。作为《怪物弹珠》最大的乐趣的“协力模式”也保留了下来，通过本地联机支持最多4名玩家一起挑战强敌。原创内容方面加入了利用3DS邂逅通信的要素，通过邂逅通信能入手卡片，在协力模式使用卡片可以把邂逅过的玩家的怪物召唤出来战斗。（文：乌冬）



▲原版的竖向画面到了 3DS 上变成了横向画面。



▲作为玩家同伴、同时也是故事关键怪物的小火龙。

■3DS版的原创怪物。

纵横交错的命运，无法斩断的羁绊



PSV	S·RPG	战略角色扮演
终结的炽天使 命运的开始		
終わりのセラフ 运命の始まり		
BNE	日版	预定2015年12月17日

《终结的炽天使》是从2012年起开始在月刊《JUMP SQUARE》上连载的漫画，今年4月顺利改编成动画播出。原作剧情讲述因为病毒的突然爆发，成年人类尽皆死绝，残存的孩子们被吸血鬼囚禁在地下都市，作为血液的提供者如同家畜一般地苟活。在这群人中，一个名叫百夜优一郎的少年与孤儿院的家人们策划着逃离魔爪，但最终只有他一人逃到了地上……4年后，满怀着憎恨的优一郎加入了帝鬼军，投身于歼灭吸血鬼的战斗。

PSV版的故事模式将收录大量原作中的场景，并以动画版的画面呈现，当然也有游戏版原创的剧情，且角色对白收录全语音，给玩家以AVG般的充实体验。战斗部分则采用了S·RPG的形式，角色可以根据各自鬼咒装备的特性使出不同的技能。在战斗中加深羁绊后，还能触发家族事件，而角色之间家族等级提升后，也会更积极地展开追加攻击或发动援护效果。（文：苍穹）



▲除了大量剧情事件外，游戏版还会有原创的结局。



▲战斗界面中角色采用 Q 版造型，非常可爱。



▲三宫三叶发动技能，提升威力的同时攻击直线上的两名敌人。

懒洋洋地制作懒蛋蛋的料理吧



3DS	ETC	其他
懒蛋蛋 来个半熟的		
ぐでたま 半熟でたのむわ－		
Rocket Company	日版	预定2015年12月3日

懒蛋蛋是三丽鸥旗下的一个新晋人气角色，懒洋洋毫无干劲的形象却萌到了不少人，以其为主角的游戏也将登陆掌机平台。

本作的主题是“料理”，玩家需要收集食材、制作料理，并不断完善菜谱。收集食材部分以拼图的玩法进行，拼图难度越高，素材的稀有度越高、数量也越多。另外，花费懒洋洋点数可以购入调料、料理道具，提升与悟君的亲密度，也能获得珍贵的食材。料理部分需要依次选择菜谱、工具和食材，制作步骤则是以迷你游戏的方式进行，顺利完成的料理就会被记录在案。本作中设置了涵盖日式、中式、西式风格的100种蛋类料理，完成拼图也能获得100种懒蛋蛋的插画。在观察模式可以欣赏懒蛋蛋一年四季的不同懒样，它除了懒洋洋地自言自语外，有时甚至会与玩家展开对话。

（文：苍穹）




▲在限定步数内完成拼图，就能获得食材和插画。




▲通过迷你游戏的形式制作各种蛋类料理。

▲观察模式还可以听到懒蛋蛋的自言自语。

在书本中的异世界取材!



PSV	ACT	动作
双重摄影 文与椛的弹丸取材纪行		
ダブルフォーカス －文と椛の弾丸取材紀行－		
Aqua Style	日版	预定2016年1月28日

本作原为2014年末发售的同人PC游戏，如今终于要在1年之后移植PSV平台了。游戏剧情讲述和平的幻想乡因一册妖魔之书而陷入了被吸收的危机之中，射命丸文和犬走椛因为（手贱）完全打开了这本书，也被吸入了书中的异世界。书本夺走了她们的能力，而为了离开这个异世界，文与椛开始了名为“取材”的探索。

游戏的类型为2D探索型ACT，玩家要操控文与椛两名角色，在书本异世界的各个区域进行探索，闯关的同时完成地图的绘制（可以参考自由探索的“《恶魔城》系列”）。文擅长远距离战斗，并且能够在空中进行短时间的停滞以及短距离冲刺；椛擅长近距离战斗，同时能够长距离奔跑以及走壁。玩家要交替操作性能完全不同的两人来攻克重重难关，习得强力的技能，扩大受限的探索区域。而除了她们以外，还有其他幻想乡的居民也被吸入了书中，玩家也要寻求她们的帮助，一起协力解决这次危机。（截图为PC版，仅供参考。）

（文：白菜）



▲被吸入异世界的圣白莲怒气冲冲地找麻烦来了。看来是免不了一战?



▲ BOSS 战也很有“《恶魔城》系列”的感觉。



▲擅长远距离攻击的文比较适合对付近战杂兵。

一起做出承载着友情与羁绊的美食吧！

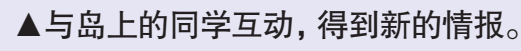


光盘 POCKET HALO 视频收录

3DS	AVG	文字冒险
	食戟之灵 友情与羁绊的一盘	
	食戟のソーマ　友情と绊の一皿	
Furyu	日版	预定2015年12月17日

本作改编自同名美食动漫《食戟之灵》，世界观参照原作，主人公进入了名门料理学校“远月茶寮料理学园”并不断地磨练自己的厨艺。不过游戏版采用的是原创剧情——远月学园的新一届新生中出现了很多非常优秀的人才，于是这一届学生被称为“玉的世代”。为了让他们进一步钻研料理学，学园为他们计划了一次“特别合宿”活动。作为负责人的原十杰四宫小次郎把这次的活动安排到了欧洲的一个孤岛上，学生们要在研修自己料理水平的同时，与身边的竞争对手们不断进行料理对决。

本作登场的角色众多，包含主人公在内共有14名主要角色。在孤岛上，随时可以前往各个地点与其他角色进行对话或料理对决，从而发展新的剧情。对决部分由多种小游戏组合而成，能确实给玩家一种在操刀做料理的感觉，熟练掌握它们，做出能让人感到幸福的料理吧！（文：昴星团）

▲与岛上的同学互动，得到新的情报。



▲作为一款AVG，本作的CG数量非常充足。




▲双方展开料理对决！因为美食太好吃而爆衣的原作特色在游戏中也会保留。

目标是干物妹毕业？！小埋育成计划！



PSV	SLG	模拟・育成
	干物妹小埋 干物妹育成计划	
	干物妹！うまるちゃん　～干物妹！育成计画～	
Furyu	日版	预定2015年12月3日

刚刚完结的7月新番《干物妹小埋》，其游戏版也将很快与PSV玩家见面。那个在外八面见光、楚楚可人，回到家后却立刻变得宅气冲天、懒懒散散的干物妹小埋，终于也要来到大家掌中。看着一天天懒散下去的小埋，哥哥终于忍无可忍，决定花上一个夏天来改造小埋，让她成为一个德智体美劳真正健全的孩子。为了达成这一目标，游戏采用了模拟育成类型。玩家扮演哥哥土间太平，在家中对小埋进行培养。选择道具配置在房间中并给与小埋，就能使小埋的各项能力值发生变化（小埋也会对不同的道具做出不同反应）。当小埋的能力值超过一定数值时，等级就会上升，同时玩家也能获得小埋点数。利用点数则可以交换更多不同的道具，如此反复就能慢慢将小埋培养成自己希望的类型了。而除了育成模式外，游戏还有AVG模式，玩家要参与小埋与她好友们的各种事件，通过选项累积不同角色的好感度，进而奔向游戏的不同结局。（文：白菜）



▲给予的道具不同，小埋的成长倾向也会发生变化。（光源氏养成计划。）



▲AVG部分选择不同的选项，故事的发展也会有所变化。



▲还原原作的事件当然也完全收录！游戏全程语音！

与人气动画的女主角们一起载歌载舞！

PSV | MUG | 音乐

奇迹女孩祭

ミラクルガールズフェスティバル

SEGA Games | 日版 | 预定2015年12月17日

各位喜爱音乐游戏的玩家想必多多少少都会知道“《初音未来 歌姬计划》系列”的作品，《奇迹女孩祭》即是利用了前者的框架而制成的游戏。比起《歌姬计划》，本作的登场人物数量更多，而且全都是出自各大人气动画的女主角，曲目也自然是从这些动画里收录。音乐游戏部分分为“巡演模式”与“一人演唱会”模式，简单来说就是故事模式与自由模式的差别。在巡演模式中，玩家将扮演开展演唱会活动的导演，按照日程以节奏游戏的形式完成曲目清单，引导活动迈向成功；而一人演唱会模式里，则可以用各种形式来游玩解锁的曲目，比如设定3种难度和9种目标，当达成目标、凑齐“Bingo”标记时，就能解锁新的难度或变奏版乐曲。在“后台”玩家还可以使用“奇迹硬币”购买角色的服装，让角色们穿上不同的服装来举行演唱会是一大乐趣。（文：果汁）



▲换装系统让演唱会更有新鲜感。



▲熟悉的界面，全新的人物！



▲在后台给喜欢的角色打扮一下吧！

用鼓点击打出珍贵的回忆与全新的感动！



PSV | MUG | 音乐

偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘

アイドルマスター マストソングス 赤盘/青盘

BNE | 日版 | 预定2015年12月10日

本作为“《偶像大师》系列”十周年纪念新作，基本采用了《太鼓之达人》的节奏击打系统。玩家可在“演奏计划”模式中选取曲目并进行鼓点游戏，积攒更多的金钱，随后即可花费金钱举办祭典。选取特定的演唱会类型并设定好演唱曲目，就能够举办本作特有的“演唱会祭典”。此模式需连续游玩多首曲目，让现场气氛愈加高昂。只要达成目标的粉丝数，就能提升制作人的等级，可选的演唱会类型也会随之增多。而为了达到更好的演出效果，玩家还可以在商店购买彩色荧光棒等道具，再现让人感动不已的经典现场。游戏同时推出了《红盘》与《蓝盘》两个版本，其中《红盘》收录了系列初期发表的40首老曲目以及多个让人怀念的演唱会类型；《蓝盘》则以2010年后的“PROJECT iM@S 2nd VISION”为中心收录了另40首曲目，甚至包含以动画版乐曲为中心的演唱会类型。（文：古林）



▲本作所特有的“演唱会祭典”模式，可以自由设定演唱曲目。



▲在游玩中点击荧光棒，就能为演唱现场增添更多的炫目色彩！



▲只要获得更多的粉丝，玩家、也就是制作人的等级也会提升。

文 我是荟荟 文 苍穹 美编 sienna

原《DJMAX》的开发团队又为广大玩家带来了一款全新的音乐游戏《SUPERBEAT XONiC》。本作可谓是PSV平台质量特别高的一款MUG，同时支持触摸和按键操作，操作方式有点像之前的《Persona4 彻夜热舞》，而且港版内置了繁体中文语言。下面就来介绍本作的玩法和奖杯等相关内容。

MUG	音乐	
PSV	SUPERBEAT XONiC SUPERBEAT: XONiC	
Nurijoy	港版	2015年10月22日
对应PSV TV	1人	388港币

系统介绍

基本操作



❶ 能量表（POWER）：即生命值。音符没按到也就是BREAK时，会降低生命值，降为0时会POWER OFF、即歌曲失败。不过失败之后仍然可以继续观看和游玩后面的谱面，只是不会增加生命值了。

❷ FEVER槽：不停地连击（COMBO）就能增加FEVER槽，蓄满之后自动开启FEVER状态，不需要手动去点，比《DJMAX》人性化很多。处于FEVER状态时分数增加会比普通状态的多，一旦中途断了COMBO的话，FEVER状态就会取消。

❸齿轮（GEAR）：在音符与齿轮重叠时按下对应的按键或者触摸齿轮即可。音符的判定有三种状态，完美时是SPUER BEAT，一般是GOOD，没按到就是BREAK。为了拿更高得分，大家多打SUPER BEAT吧！

音符说明

游戏中的音符（NOTE）不仅可以触摸，也可以用按键操作，十分方便，接下来分别介绍不同类型的音符。

SINGLE NOTE



触摸操作：音符和齿轮重叠时，轻碰齿轮。

按键操作：音符和齿轮重叠时，按下对应音符的按键。

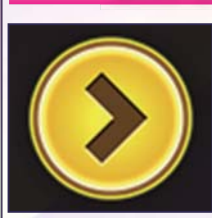
TALE NOTE



触摸操作：音符和齿轮重叠时，持续触碰齿轮，直到与其重叠的音符结束（可以触摸过头没有关系）。

按键操作：音符和齿轮重叠时，按住按键直到音符结束（可以按过头没有关系）。

SWIPE NOTE



触摸操作：音符和齿轮重叠时，随着方向记号划动。

按键操作：音符和齿轮重叠时，随着方向记号推动摇杆。

SCRATCH NOTE



触摸操作：音符和齿轮重叠时，跟随刮盘线的指示触碰并上下拖拽（可以触摸过头没有关系）。

按键操作：音符和齿轮重叠时，跟随刮盘线的指示触上下推动摇杆（可以按过头没有关系）。

FX NOTE



不能使用触摸操作，音符和齿轮重叠时，按下L或R键的特殊音符。

主菜单介绍



主菜单有5个选项，功能如下。

BACKSTAGE



左边显示游戏中所获得的总评价和总得分，右边可以查看歌曲记录、头像和键音。不过这一作并没有专辑模式，所以不能播放和收听原声带。

DJ RANKING



可以查看STAGE和WORLD TOUR的世界排行榜，如果想把自己的排名上传至排行榜，需要在OPTION里将DJ RANKING开关改成ON。4TRAX、6TRAX、6TRAX FX以及WORLD TOUR的排行榜是根据歌曲的总得分进行排名，而FREE STYLE则是根据歌曲的最大连击数进行排名。

STAGE



游戏中最主要的部分，具体分为4个模式。

4TRAX：共有4个音符轨道的初级模式，一共59首歌。此模式音符为SINGLE NOTE、TALE NOTE、SWIPE NOTE、SCRATCH NOTE，且SINGLE NOTE和TALE NOTE只有上层蓝色和下层绿色两种。蓝色对应按键↑、←、→或△、□、○，绿色对应按键↓、×。

6TRAX：共有6个音符轨道的中级模式，一共59首歌。此模式音符为SINGLE NOTE、TALE NOTE、SWIPE NOTE、SCRATCH NOTE，且SINGLE NOTE和TALE NOTE有上层绿色、中层蓝色和下层绿色三种。上层绿色对应按键↑或△，中层蓝色对应按键←、→或□、○，下层绿色对应按键↓、×。

6TRAX FX：DJ等级20级解锁，在6TRAX的基础上加入了“FX NOTE”音符的高级模式，一共59首歌。

FREE STYLE：自由游玩在上述三种模式中获得的曲目的自由模式。

4TRAX、6TRAX和6TRAX FX一共有三轮，也就是三个STAGE，每个STAGE的曲目都不同。在选择模式的界面，点击右上角可以重复游玩教学模式。

WORLD TOUR

游戏里的任务模式，一共分为15个CLUB。一开始出现的是5～55级的14个CLUB，完成所有任务后开启隐藏的60级CLUB“SUPER XONIC”。每个CLUB还分为EASY、NORMAL、HARD三种难度的任务，其中EASY和HARD任务都是解锁头像的，而NORMAL任务则是解锁键音的。通过的任务会写上CLEARED，并且可以反复游玩。

WORLD TOUR模式中的任务难度极高，有的甚至堪称变态！建议将STAGE的歌曲全部打完、升到较高的等级后再来游玩此模式，因为高等级能解锁很多实用的道具，比如55个SHIELD，这样在挑战任务时能变得简单些。任务可以分为以下几种，每一种在达成任务要求的同时必须通过曲目，也就是不能POWER OFF。

达成一定数量的COMBO：值得注意的是，如果任务里有多首歌，前一首歌的COMBO数会延续到下一首歌中，如果在下一首歌里断了COMBO的话，最大COMBO数并不是断的时候显示的数值。而是在前一首歌里获得的最大COMBO数，以及不计算前一首歌、在下一首歌中获得的最大COMBO数，两个数值里取较大的那个。

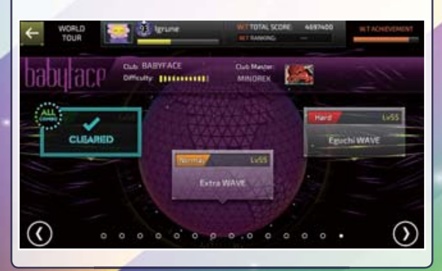
BREAK一定数量以下通过所有STAGE：推荐带上SHIELD来游玩，而SHIELD F并没有什么用，因为它在断COMBO的时候不能补救。

BREAK一定数量以上通过所有STAGE：直接卸了SHIELD来玩吧，非常简单。

保持一定以上的JUD率通关：所有任务里面最难的一种，推荐带上尽可能多的SHIELD并且将谱面速度调到3以上，因为3以下很容易按成GOOD。

PERFECT PLAY：要求完成曲目时JUD达到100%，本来应该是很难的，幸好在WORLD TOUR中仅有的几首要求PERFECT PLAY的曲子都很简单。

除了以上的几项要求外，任务里还会加上一些谱面效果以加大难度，比如52级的HARD任务不仅要求JUD率90%以上，还要求在闪隐效果下过关，导致难度大幅提升。



OPTION

SOUND：设定键音的音量。

DATA：设定是否自动保存以及删除存档。

DIFFICULTY：设定游戏难易度。EASY难度生命值会减少得比较慢，HARD会减少得很快，但可以获得更高分数和奖励，如果要打榜的话记得选择HARD难度哦。

DJ RANKING：设置为ON可以在主菜单DJ RANKING选项里面看到自己的排名。

LANGUAGE：港版有韩文、英文和繁体中文可供选择。



其他要素

装备效果



在选歌界面可以查询到歌曲的达成状态，ALL COMBO和PERFECT PLAY标记都会显示在歌曲的旁边。点击右上角的EQUIPMENT可以更换头像（装备）；按L键降低谱面速度，按R键增加谱面速度；触摸KEY SOUND左边的小箭头可以更换键音。

更换头像可以追加不同的效果，本作在前期就能获得增加大量经验值的头像，一直带着的话，只需要打500～600首歌就可以达到满级，比《DJMAX TT》的升级轻松不少。头像（装备）一共有127个，需要通过等级解锁和完成WORLD TOUR任务解锁，具体有以下几种类型。

EXP+：增加经验。

HP+：增加生命值。

SHIELD：将断了的音符变成GOOD，下面的数字表示次数限制。

SHIELD F：在FEVER状态下断音符不会解除FEVER状态，但还是会断COMBO，下面的数字表示次数限制。

RECOVER：提升回复生命值的效果。

谱面效果

在EQUIPMENT左边是增加难度的谱面状态，有以下几种效果。

图标	效果
	音符轨迹的前段会消失
	音符轨迹的两端部分会消失
	音符轨迹的后段会消失
	闪隐效果，音符会时不时闪现
	闪隐效果，闪烁的间隔变成2倍
	幽灵效果，整个游玩界面除了音符以外的东西全部消失，背景变成简单的动画，每首歌的背景动画都不一样
	镜面效果，谱面左右交换
	随机效果，音符的轨迹随机出现

歌曲评价

ALL STAGE CLEARED

歌曲的综合评价规则如下。

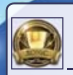
JUD率	评价
98%～100%	S++
95%～97%	S+
90%～94%	S
80%～89%	A
70%～79%	B
70%以下	C
POWER OFF（任务失败）	F

奖杯攻略

奖杯总数	33	铜杯	16	银杯	11	金杯	5	白金	1

难度	8/10
时间	70～100小时
在线联机奖杯	无
最少通过次数	要求全曲目全谱面CLEAR
有无可能错过的奖杯	无
BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的白金难度很高，《DJMAX》比起它简直是小儿科。初看奖杯列表可能觉得和《DJMAX》设置的一样，其实本作里增加了超高难度的WORLD TOUR模式，打完全曲目、解锁全头像、解锁全键音需要将WORLD TOUR的所有任务清光，而且55级和60级的任务十分变态，不经常玩音乐游戏的玩家需要长时间地练习才有可能通过。操作方面无论是用触摸屏还是按键都行，建议尽快找到最适合自己的。



THE SUPERBEAT



白金

取得条件：获得其他所有奖杯



XONiC MAESTRO



金杯

取得条件：达到DJ等级99

奖杯说明：就算全程开EASY难度，带好加经验的装备大概打500多首歌就可以满级了。



1000 XONiC



金杯

取得条件：达成1000次PLAY COUNT

奖杯说明：即打完1000首歌，在BACKSTAGE里面可以很清楚地查看自己所打的歌曲总数。另外在WORLD TOUR模式中，如果任务失败但歌曲没有POWER OFF，这样所完成的歌曲也是算进完成总数的。



ALL ROUND PLAYER



金杯

取得条件：完成所有曲目的所有谱面

奖杯说明：完成STAGE中4TRAX、6TRAX和6TRAX FX的所有歌，以及WORLD TOUR的所有任务。注意WORLD TOUR有独有的谱面，在FREE STYLE里面是找不到的。



PERFECT DJ



金杯

取得条件：达成DJ头像收集率100%

奖杯说明：一共127个，可以在BACKSTAGE查询获得状态。除了升级会给的头像外，在WORLD TOUR里面所有的EASY和HARD任务也会奖励头像。



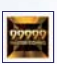
PERFECT SOUND



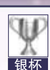
金杯

取得条件：达成键音收集率100%

奖杯说明：一共41个，可以在BACKSTAGE查询获得状态。除了升级会给的键音外，在WORLD TOUR里面所有的NORMAL任务也会奖励键音。



MASTER COMBO



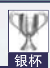
银杯

取得条件：达成99999次COMBO

奖杯说明：很多简单歌曲COMBO数都在1000以上，找一首自己喜欢的一直刷就可以了。推荐6TRAX的《Peach Fuzz》，全连总COMBO在1300以上。另外带好SHIELD的装备可以补救中途断了的连击，但是SHIELD F并不能补救连击，需要注意。一旦连击中断，可以按START键然后选RESTART重来。



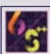
MASTER DJ



银杯

取得条件：6TRAX FX的综合评价为S++

奖杯说明：S++需要JUD在98%以上，而综合评价是根据三首歌的评价平均得来的，而不是平均三首歌的JUD。比如三首歌有两首歌是S++，一首歌是S+，即使三首歌总JUD率只有97%，但仍然可以拿到S++的评价。



SUPERIOR DJ


银杯

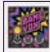
取得条件：6TRAX的综合评价为S++



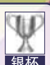
EXPERT DJ


银杯

取得条件：4TRAX的综合评价为S++



BANG VOX


银杯

取得条件：获得键音BANG VOX
奖杯说明：此键音在99级解锁。



PERFECT GAME


银杯

取得条件：达成PERFECT PLAY
奖杯说明：JUD率100%即PERFECT PLAY，注意在WORLD TOUR打出PERFECT PLAY的不算。



SUPER COMBO


银杯

取得条件：达成ALL COMBO
奖杯说明：歌曲通关时没有BREAK，带好SHIELD的装备很简单。



LIVING DEAD


银杯

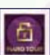
取得条件：通关时能量表处于10%以下



HALF LIFE


银杯

取得条件：达到DJ等级50



HARD TOUR


银杯

取得条件：首度解锁WORLD TOUR中的HARD CLUB
奖杯说明：DJ等级35级时解锁。



DOG BITE


银杯

取得条件：获得键音DOG BITE

奖杯说明：此键音在WORLD TOUR里42级任务Reines Wasser解锁。



LIFE IS PRACTICE


铜杯

取得条件：完成教学5次
奖杯说明：进入STAGE时，点击右上角问号游玩教学模式，直接按SELECT键来SKIP掉5次即可。



DON'T GIVE UP


铜杯

取得条件：WORLD TOUR的任务失败



F MAN


铜杯

取得条件：STAGE模式的任务失败



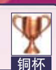
LUCKY SEVEN


铜杯

取得条件：达成BREAK 7通关



OTL


铜杯

取得条件：连续3次GAME OVER



ALMOST PERFECT


铜杯

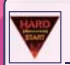
取得条件：达成BREAK 1通关



NEED MORE DJ


铜杯

取得条件：变更DJ头像超过20次



HARD LIFE


铜杯

取得条件：以难易度HARD开始游戏





100 XONiC



铜杯

取得条件：达成100次PLAY COUNT



SOUNDS GREAT



铜杯

取得条件：达成键音收集率50%



50 XONiC



铜杯

取得条件：达成50次PLAY COUNT



WANNA BE DJ



铜杯

取得条件：达成DJ头像收集率10%



FX LICENSE



铜杯

取得条件：通过6TRAX FX



NORMALIZER



铜杯

取得条件：通过6TRAX



WARM UP



铜杯

取得条件：通过4TRAX



THE BEGINNER



铜杯

取得条件：达到DJ等级2



在PSV的音乐游戏中，能同时用到这么多按键只有本作了，刚开始会觉得挺难操作，但是习惯了之后就会发现玩起来特别爽快。游戏收录的歌曲数量众多且质量上乘，相比《DJMAX》取消了背景演出、背触操作和手动开启FEVER等设计，让玩家们能更加愉快地享受游戏。本作的游玩要素很多，能量表即使没有了也可以继续观察谱面和欣赏音乐，而且特别增加了WORLD TOUR这种难度超高且十分刺激的挑战模式。不过在《DJMAX》中备受好评的KEY音并没有延续到本作；虽然为了让玩家能更清楚地观察音符取消了背景演出，但这样也令玩家对歌曲本身的了解变得更少了；而且没有专辑模式，不能播放和收听原声带，以上这些都算是遗憾。







Shantae 海賊の呪い

Wayforward仿佛将它二十五年的游戏制作功力都凝聚在了这一款“《桑塔》系列”的新作上，笔者从拿到游戏开始游玩直至通关，无时无刻不为这款游戏的用心和精致所折服。它精致在众多角色鲜明的刻画上，也精致在丰富的操作以及出彩的迷宫设计上。在今日百花齐放的游戏大时代，也许2D横版早已不是动作游戏的主流，但有一种传承的力量，却能打破很多追求极致画面的玩家对游戏体验的桎梏。笔者想起多年前在FC上玩到《超级马里奥》时的感动，如今在这款并不华丽的桑塔上，同样感受到了游戏最为原始的魅力。

文 黑落　编 昂星团　美编 Juxi

ACT	动作	
3DS	桑塔和海盗的诅咒 シャンティ 海賊の呪い	
Intergrow	日版	2015年11月19日
无对应周边	1人	4536日元

基础说明

游戏操作

名称	作用
十字键 / 摇杆	移动 / 下蹲 / 进入
A	射击 / 对话
B	跳跃 / 炮击
X	吸取
Y	头发攻击 / 冲刺攻击（在持续走路时身体发光的瞬间按下）
START/SELECT	呼出菜单
L	后退闪躲
R	滑翔（空中时）
R+B	下刺攻击
↑ +A	踢击
触屏	使用道具

画面说明

上屏



❶ 生命值　❷ 晶石（金钱）

下屏



※触碰两边的红三角形可以切换界面。

关键道具：显示事件道具、收集道具、特殊道具。

地图：显示迷宫地图和玩家所在地。迷宫未探索到的地方不显示，但迷宫中藏有迷宫地图，找到后即使是未探索到的地区也能看到。

道具：显示可使用的道具，触屏使用。

系统说明

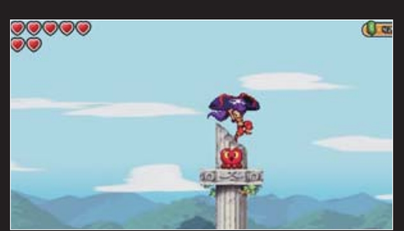
基本玩法

游戏一共有七个大地图地区，每个地区都有独具特色的迷宫。基本流程为探索迷宫，解开谜题→推动剧情→开启新的迷宫。随着迷宫的探索进程推动，角色会学到新的技能，利用新技能返回之前的迷宫可以去之前到达不了的地方进行要素收集。本作的收集主要有两样东西：小章鱼和魔法。下文会进行说明。



收集要素

小章鱼和魔法隐藏在迷宫中的各个地方，小章鱼共有32个，魔法共有20个。小章鱼的收集是触碰到即可收集到，魔法的收集是发现迷宫中的蝙蝠小恶魔，打败后按X键将其气体收入壶中。得到小章鱼后可以在章鱼屋子提升生命值上限，魔法收集齐全则可以在打最终BOSS时进入真结局。



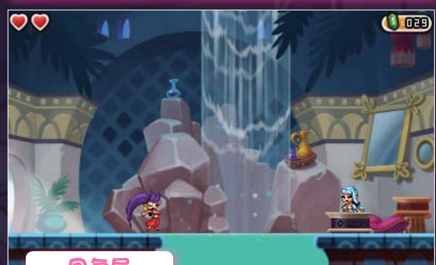


基础设施



章鱼屋子

在这里可以通过交付收集到的小章鱼提高生命值上限。4个小章鱼可增加生命值一个心。



回复屋

浸泡在屋内的水池可以渐渐回复生命值。



道具屋

可以使用晶石买到各种道具以及提升动作技能的威力。道具基本说明如下：

图标	名称	作用
	红药瓶	回复全部生命值
	蓝药瓶	受到致命攻击时被动回复全部生命值
	怪物牛奶	提高攻击力
	超级怪物牛奶	大幅提高攻击力
	新鲜食物	回复半颗心的生命值
	大块肉	回复两颗心的生命值
	便当	回复三颗心的生命值
	龙虾大餐	回复四颗心的生命值
	烟花	探索迷宫时返回海盗船
	泡泡盾	可以防御能量类型的攻击
	链球	环绕身体旋转的攻击道具
	超级链球	链球的强化版，旋转速度更快



存档屋

在此处可以存档。这里介绍一个小窍门，存档后退出游戏再次进入游戏，生命点会全部回复，在迷宫中同样适用，多多利用这个功能能省下不少回复药，特别在后面较长的迷宫攻略时十分有用。



海盗船

与海盗船旁边的妹子对话可以选择大地图。每打败一个关卡的BOSS后都能获得新的大地图。

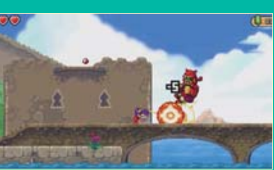
动作技能说明

图标	名称	作用
	吸取	可以收集掉落在地上的晶石和各种谜之气体
	头发攻击	基本攻击动作，游戏一开始就可以用，攻击力相对其它动作较高
	踢击	攻击动作
	射击	攻击动作，可以用来打开一些角色到达不了的地方的机关
	下刺攻击	攻击动作，随着游戏进程推动获得，可以用来击破下方的一些特殊障碍或开通下方的特殊道路
	滑翔	用以跨越较远距离的坑道，在有上升气流的地点可以往上方前进
	冲刺攻击	攻击动作，行走一段距离后身体发光时按 Y 键，可以用来冲破一些堵塞的道路和快速通过易崩塌、过于光滑的地面路段
	炮击跳跃	可对下方的怪物造成伤害，还能进行三段跳，除了可以抵达非常高的地方外，还可以与滑翔能力结合以跨越超远距离，是机动性非常高的技能

流程攻略

观看完剧情后开始关卡冒险。

关卡1-1



相当于游戏的教学关卡，本关需要注意的是机关枪兵还有会崩塌的落脚点。机关枪兵的射击固定在红色准星范围内，只需要不停地一路狂奔便能顺利通过。在后面有从脚下攻击玩家的敌人，可以使用链球道具进行攻击。

BOSS战

BOSS的攻击只有两种，灰色铁炮弹只需要站在箱子与BOSS之间的地面上即可闪躲，BOSS的机甲车在震动的时候可以提前站在箱子最左侧避开即将到来的冲撞。BOSS射出的红球是击破BOSS的关键，站在箱子上攻击红球可以将机甲车中的BOSS打回地面，抓紧时间攻击BOSS，如此往复三到四轮攻击即可将其击破。



在海盗船右边最上层房间处拿到关键道具以后，在地图最右边和红色士兵对话后继续前进到达关卡1–2。

关卡1-2



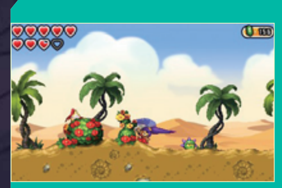
注意南瓜怪投掷的南瓜会爆炸。蜘蛛怪体型小而且会远距离攻击，强壮带翼的恶魔在受到攻击时会飞起来并下压攻击。过关后与宫殿前的小哥对话，右走和红色墨鱼对话，墨鱼移动后可进入它脚下的迷宫。

关卡1-3



打败地上的小怪会掉落道具“新鲜食物”。对于较高的地方可以利用迷宫中的铁索往上爬。跳到铁索处按方向键上即可攀爬。将关卡内得到的道具“新鲜食物”交给宫殿前小哥后获得钥匙，可开启小哥右方的城堡门。进入城堡后一路右行与尽头的老爷爷对话，在老爷爷右边的地球仪处获得关键道具。一直往回走，回到最初海盗船的地方与妹子对话触发剧情，进入大地图。选择第二幅大地图，对话完毕开始闯关。

关卡2



难度比之前关卡提高了不少。美人鱼会进行水泡攻击。另外空中飞来的怪物也需要注意。与关卡右下方与胡子大叔对话获得关键道具，然后回头往右上方走，到达巨石处使用道具。继续往右到存档点能见到两个小女孩，对话后连续攻击最右边突然出现的烤肉和谜之气体，按X键将其收入壶中。回到放置指环的地方，地面上有四个闪红绿色的头像，从左往右标记顺序1、2、3、4，按照4、3、1、2的顺序攻击头像闪光处，头像就会升起来，从头像1处往上跳，往头像4方向走，最后到达最右上方有铁索处。一路走到达巨大怪物处使用谜之气体将其唤醒后，往怪物嘴下方跳。触发剧情后获得道具“石碑”。回到之前给指环的老爷爷处触发剧情，开启新路段。新路段很短，有BOSS战。



BOSS战

攻击方式只有冲撞一种，能防御玩家的正面攻击。抓紧时间跳起回避并攻击其背后可造成伤害。

击败BOSS后获得钥匙，回到原来锁住的地方使用，建议在附近的存档点保存再继续前进，途中打开宝箱获得“射击”能力，继续走再次发生BOSS战。

BOSS战

刚才的BOSS×2。两个BOSS同时攻击会比较难闪躲，要注意血量的补充。建议使用链球道具，最好能将两只引到同一侧增加攻击效率。



继续前进是存档点，保存后走旁边再次BOSS战。

BOSS战

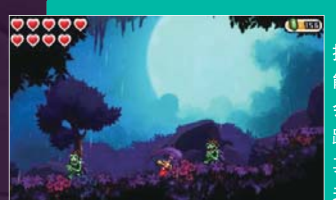
BOSS位于正中上方，玩家通过攻击位于两侧墙壁的眼状物体可让地面上升，带起玩家到上方对BOSS进行攻击。BOSS的攻击手段主要为持续性光束射击以及放小怪，攻击不难躲，小怪也容易击破。BOSS掉血到一定程度后进入第二阶段，玩家只需站在两侧最尽头的地方攻击即可，注意这时头发攻击比射击更有效。



剧情后可选第三版地图。在第一版地图往右走触发剧情，完毕后再次从大章鱼前的迷宫进入，迷宫尽头用新获得的能力射击可打开新宝箱获得关键道具。出来后和皇宫前的老爷爷对话，再与大章鱼对话获得新道具。然后就可以攻略第三版地图了。



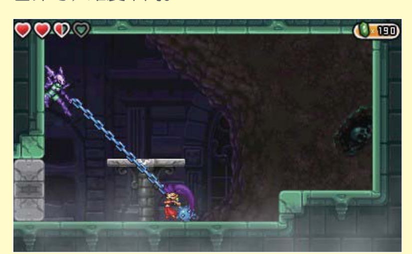
关卡3

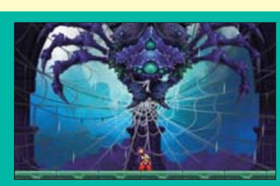


僵尸打掉头后身体还能动，头部也会爆炸。建议蹲下用头发对其进行攻击。关卡开始后很快就能到达存档点，之后触发剧情，要求抱起一名角色进行游戏。此时无法攻击，被打中一下就会死亡，注意各种陷阱继续往前走，之后会看到一个存档点。到达剧情点并看完，自动返回迷宫前段，将之前在大章鱼处拿到的道具交给NPC后继续前进。来到图示地点开启并进入，继续前进触发BOSS战。

BOSS战

BOSS只有一种攻击，就是在空中向侧下方射出锁链铁球，小心回避并在它落下时进行攻击即可，难度不高。





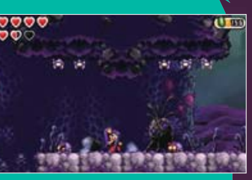
击败后获得钥匙，开启之前的门锁继续前进。途中获得道具地图和帽子（跳跃中按住R键可滑翔）。利用滑翔的能力能到达之前距离比较远的地方了，启动三个小装置后，往回走并攻击大装置，在其上方使用滑翔可以往上升。升到顶后，往左侧走有钥匙，拿到后开启右侧门继续走，很快就是BOSS战。

BOSS战

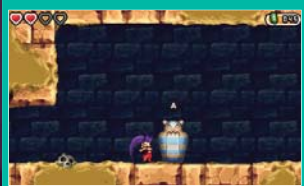
BOSS有三招：下压攻击、放下小怪、放下火炎。其中需要注意的是火炎攻击的范围是整个地面，所以需要利用滑翔技能在空中停留进行闪躲。BOSS下压的时候抓紧时间攻击它头部，慢慢消磨它生命即可击破。

打败BOSS后获得新地图。在第一地图海盗船右边最上层房间发生对话，之后在海盗船左边房间发生对话，然后去第四大地图。

关卡4



本关的小怪攻击力有所提升，注意地上的小怪能发射大范围的圆球攻击。来到下图的怪石像处获得道具。



然后回第二地图四个头像的地方，利用滑翔可以去到左上方的新地区了。新地区同样有怪石像，获得相同的道具后再回到第一版地图海盗船右边最上房间，同样从怪石像获得相同道具。最后回到第四地图密码柱子处，按照下屏怪石像处得到的道具的提示顺序敲击柱子输入密码，正确后右侧的门开启，进入触发对话。出现在新地区后，击破左下方的墙壁爬行过去继续游戏。之后是潜行阶段，注意别被士兵发现，否则会送回路段起点，在士兵扭头看不见玩家的时候或者在有阴影的地方按方向键上潜行通过。拿到两枚钥匙后回到装置处，站在上面跳起返回，收集完最后一枚钥匙，就可以开锁三道门了，与门内的妹子，与她们对话。此时来到下图的位置对话后可以继续前进了。剩下的路程同样是收集钥匙和开门，最后是BOSS战。



BOSS战



本关BOSS是大章鱼。注意它的下压攻击会附带地面冲击波，BOSS的冲撞可以用滑翔躲掉。BOSS进入第二阶段后会披上铁甲，玩家无法对其造成伤害，而且攻击速度和频率大幅度提升。这时需要从BOSS头上使用下刺攻击进行破甲，破甲后的打法和第一阶段一致。

击破BOSS得到新地图。回到海盗船后对话获得新地图。返回第一地图，来到海盗船左边房间触发剧情，得到关键道具。去海盗船右边最上层房间触发剧情后，开始第五张大地图的冒险。

关卡5



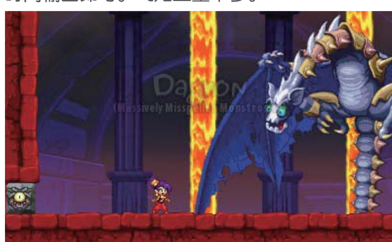
小怪更难打了，地上小怪会发散射击，还有随时可能冒出来的怪物，建议带上足够的补血道具再来闯关。一路前行，在下图处对话并使用之前获得的关键道具开启新地区。



来到三个穿着不同颜色衣服的NPC处对话后得知需要找到红、绿、蓝三色的硬币，找齐后回到这里与其对话并回答问题，问答可无限次尝试，全对后获得道具，将这个道具交给右边的小女孩能获得新道具。将新道具交付到之前某枚硬币右边的小石堆处触发剧情，吸取剧情后出现的谜之气体后，回到拿到绿色硬币的地方并使用，开启新地区。进入新地区后，能拿到关键道具（可使用冲刺攻击了）。冲刺攻击可以击破巨石以及一些墙壁，冲刺攻击+跳跃+滑翔，可以跨过非常长距离的坑。最后是BOSS战。

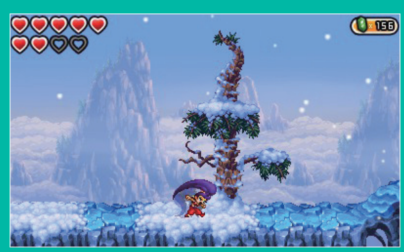
BOSS战

玩家使用冲刺攻击两端可以制造高台，飞龙会破坏高台。飞龙破坏到只剩下一个高台的时候站上去，在飞龙俯冲过来时跳起来攻击它头部，最好用上超级链球攻击道具，命中并造成一定伤害后，飞龙会有短时间的硬直，抓紧时间输出即可。飞龙血量不多。



胜利后获得新地图，剧情后获得关键道具。回海贼船对话获得新地图，之后就可以前往第六张大地图了。先去第四大地图，进去后立刻使用冲刺攻击一路到尽头，打开宝箱获得关键道具。回到第一张大地图，在城堡左侧与NPC对话触发剧情，交付刚才得到的关键道具。然后在海盗船左边房间触发对话，去第三张地图，在木屋内触发对话获得道具。返回后开始第六张大地图的攻略。

关卡6



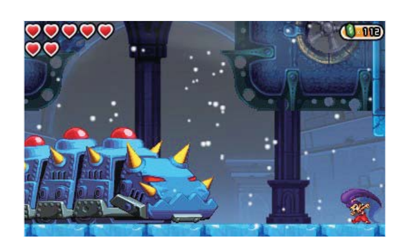
普通狼怪撞击的伤害非常高，一击伤害高达6点，注意尽量别被其击中。地图开始的雪地地区可以利用冲刺攻击和跳跃一下子过去，之后爬铁索和飞翔的地方比较多。在下图处触发剧情获得道具。



返回海盗船，回到第一张地图，在海盗船右边最上层房间门口与大汉对话，然后进房对话，再出门与大汉对话触发剧情。第六张大图某个地方穿了个地洞，返回第六张大图去探索地洞新地区。在新地区获得道具炮筒（连续按B键相当于多重跳，射出的炮弹可造成伤害）。

BOSS战

BOSS背上有三盏灯，利用炮筒跳跃和滑翔可以在BOSS来到画面中央时从上空往下用炮筒击打三盏灯，击打必须按照顺序，顺序正确时红灯变绿灯，顺序错误绿灯变红灯。当背上三灯都变成绿灯的时候，BOSS尾部会多出一盏红灯，此时击打尾部红灯可对BOSS造成伤害。



打败BOSS后获得新地图，返回海盗船触发对话，第七张大地图开启。前往第七大地图，触发对话后回到第一大地图，进海盗船左边房间触发对话。前往城堡，进入城堡发现开了新迷宫。

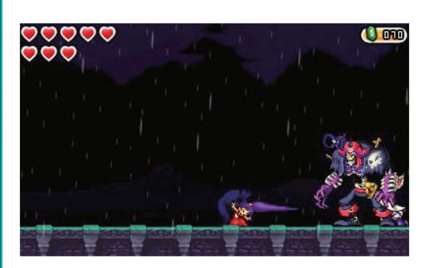
关卡7



本迷宫没有解谜，只需要沿路往上走即可。这个迷宫最大的难度在于满屏的刺，一碰即死，需要熟练地操作所有的技能才能通过。

BOSS战

攻击力非常高，会瞬间移动，不小心被碰到会很伤。另外BOSS还会发射几乎全屏范围的散弹，多多利用炮筒跳跃和滑翔进行闪躲。BOSS在使用带准星的全屏光束时，可以站在空隙处对其射击。



打败后发生对话。注意如果之前将魔法都收集齐了，就会进入BOSS第二阶段战斗，否则这里直接进入普通结局。

BOSS战（第二阶段）

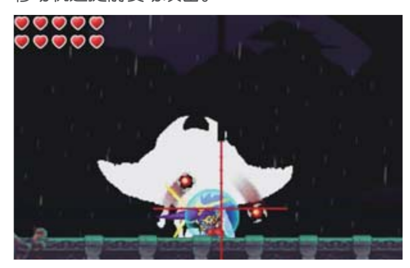
滑翔、炮弹跳跃等技能都不能使用，攻击BOSS头部才能造成伤害。其中BOSS的圆球攻击比较难躲，建议玩家站在画面两侧看准时机往球移动的相反方向走，提高闪躲几率。至于散弹攻击，建议使用道具泡泡盾进行防御。主要输出方式和第一阶段一样，等到高台出现后站上去拼命攻击即可。



打完后对话，对话选项中选择第一项，进入第三阶段。

BOSS战（第三阶段）

BOSS攻击方式有少许变动，等于之前招式的加强版，但打法和之前一致。造成一定伤害后，需要玩家操作巨型炮弹进行射击。因为BOSS会乱动，炮弹也有延迟，需要预测BOSS的移动轨迹提前发动攻击。



胜利后观看剧情，达成真结局。







本作的剧情诙谐幽默让人忍俊不禁，游玩起来的手感也出奇的好，操作简单，而且每一大关卡增加的新动作都让人感觉恰到好处，各种层出不穷的解谜更是让人欲罢不能。作为一款ACT，本作的素质可谓出色，在难度上也不会让手残党望而止步，如果非要在鸡蛋里挑点骨头，那么收集要素不多和游戏流程较短也能算两个小瑕疵了吧。总而言之，本作绝对算十一月发售的游戏中十分值得畅玩的游戏之一，推荐给所有喜欢动作游戏的玩家。



文 黑落　编 苍穹　美编 sienna

ACT 动作	
PSV	境界触发者 无界任务 ワールドトリガー－ボーダレスミッション

BNE	日版	2015年9月17日
对应PSV TV	1～8人	6145日元

本作改编自《周刊少年JUMP》上连载的人气漫画《境界触发者》，该作在去年十月成功动画化后，又在今年九月登陆PSV平台，可谓四面开花。游戏剧情按漫画原作展开，玩家能操作的角色达到20名之多，战斗系统、特殊武器和技能都充满了原作设定的味道。然而让人失望的是游戏无开场OP，日常剧情无语音，场景和人物建模也都颇为简陋，可挖掘要素不多。幸好白金难度比较低，至于粉丝们埋不埋单，那就仁者见仁、智者见智了。



上手指南

基础说明

标题菜单

选项	作用
新しく始める	重新开始
シングルプレイ	单人游玩模式
マルチプレイ	多人游玩模式（本地联机或在线联网战斗）
続きから游ぶ	读档继续

本部菜单

选项	作用
ストーリー・ミッション	故事任务
対战ルーム	对战房间
トリガー支给室	触发支给室（装备与技能商店）
ボーダー队员	查看边境队员
ギャラリー	查看游戏 CG
システム	系统设置



在系统设置界面的右侧，可以看到当前的游玩情况，具体如下。

项目	说明
操作できる队员数	可以操纵的队员数量
倒したトリオン兵数	打倒的三离子敌兵数
战功ポイント	战功点数（bp）
ボーダーコイン	金钱数量（BC）
対战胜数	对战胜利次数
总プレイ时间	总游玩时间

战斗菜单

在战斗中按 START 键呼出的菜单功能如下。

选项	作用
マップ	查看地图
操作确认	查看操作
环境设定	对按键操作和声音等进行设置
リスタート	战斗重置
ボーダー本部へ归る	回到边境本部

操作一览

按键	功能
方向键	使用装备
左摇杆	移动（轻推慢行、重推奔跑）
右摇杆	视角操作 / 切换锁定目标
△	斩击
○	地上时为短距离冲刺 / 空中时为急速接近攻击
□	防御
×	跳跃
SELECT	角色切换
START	呼出菜单
L	短按时锁定敌人或解除锁定 / 长按时抬起枪（放大敌人提高命中）
R	射击
触摸屏	右下角区域视角重置 / 右下角以外区域呼出技能菜单

画面解说



❶ 战斗体耐久力：相当于 HP，受到攻击时会减少。

❷ 触发能量（トリオン能量）：跳跃、使用需要能量的攻击或技能时会消耗，能自动回复，静止不动时回复速度加快。一旦耗尽，蓝色条会变成红色，在红色条完全回复到尽头之前无法进行需要能量的行动。

❸ 特殊任务要求：比如要守护的地点数量，或者要击败的敌人数量等等。

❹ 歼敌点数：影响战斗评价。

❺ 雷达：显示地图、目标地点以及敌我双方分布等信息。在菜单中选择地图（マップ）可以浏览全体地图。



触碰屏幕中的雷达可以调整地图扩大率，雷达上的图标说明如下。



❶ 目标 / 防卫地点：任务的目标以及要求防卫的地点。
❷ マップ境界线：地图的尽头线，无法移动到线以外的地方。
❸ エリア外の敌：画面外的敌人方向。
❹ 敌：敌人位置。
❺ プレイヤ –/ 味方：玩家和队友。

系统介绍

本作的单人游玩模式分为故事（ストーリー）和自由（フリー）两种任务模式。在故事任务模式中，玩家可以选择事件进行观看，剧情完毕便会进入战斗，战斗胜利后能获取各种奖励并开启新的故事任务以及自由任务。故事任务有 33 个，外加 4 个只能观看剧情的番外篇，共计 37 个。随着故事任务的完成，自由任务也会随之解放，大部分故事任务都收录在自由任务模式中。但不同于指定人物战斗的故事任务，自由任务可以让玩家选择喜欢的角色进行游玩，还有许多颇具挑战性的新任务。

能力说明



在“ボ－ダ－队员”界面可以查看角色的能力情报，按 L 键 R 键切换各项数据。

ステ－タス：状态包括以下项目。
・レベル：角色等级。
・经验值：角色当前的经验值。
・次のレベル：升至下个等级所需的经验值。
・ランク：角色阶级，从低到高分别为 C、B、A、S，影响可装备技能的数量，阶级越高可装备的技能越多。另外 S 级的角色在战斗中只能单独出击，无法组队。
・ポインド：阶级点数。
・身体能力：影响角色跳跃、移动能力等方面的数值。
・战斗耐久力：即角色的 HP，受到攻击时会减少。
・トリオン：触发能量，使用能量攻击或技能时需要消耗。
装备トリガ－：角色身上武器和技能装备情况。
熟练度：角色各种武器的熟练度。
人物介绍：人物在故事中的介绍。
スキル：角色自身技能的学习情况，所有角色自身技能都是一样的，具体如下表。

名称	效果
パンチ	拳头攻击，没有装备武器时按△键使出
キック	脚踢攻击，装备远程武器枪时或者能量耗尽时按△键使出
飞び蹴り	飞踢，空中时按○键使出
水面蹴り	按住△键不放再按○键使出，可破防
タックル	按住△键不放再按○键使出，可破防
回转起き	被击飞时能迅速起身
壁つかまり	能在跳跃时粘在墙上，并再次跳跃
トリオン兵感知	扩大雷达感知范围，感知所有敌兵

连携フレンド效果：角色的一种辅助能力，带上同伴出击时，能在该同伴附近特定的范围内获得能力加成。

角色	连携效果	发动距离（m）	效果时间（s）
空闲游真	身体能力上升 15%	10	20
三云修	减轻 25% 的伤害	25	30
雨取千佳	触发能量回复量上升 200%	2	3
迅悠一	触发能量回复量上升 15%	15	10
小南桐绘	身体能力上升 25%	5	15
木崎レイジ	触发能量回复量上升 20%	15	15
乌丸京介	减轻 20% 的伤害	12	20
绿川骏	触发能量回复量上升 10%	8	10
风间苍也	身体能力上升 15%	18	25
歌川辽	减轻 20% 的伤害	15	20
菊地原士郎	身体能力上升 25%	22	23
太刀川庆	身体能力上升 10%	5	10
出水公平	触发能量回复量上升 100%	10	5
岚山准	触发能量回复量上升 40%	12	15
木虎蓝	身体能力上升 20%	10	20

角色	连携效果	发动距离（m）	效果时间（s）
时枝充	减轻 25% 的伤害	12	20
三轮秀次	身体能力上升 15%	5	15
米屋阳介	减轻 20% 的伤害	10	15
奈良坂透	减轻 10% 的伤害	20	25

特殊角色

空闲游真（S 级）：使用“印”的能力进行战斗。武器技能固定无法切换。战斗中用触屏呼出“印”，再点击“印”使用，共有五种“印”能力可选。

印	效果
弹（バウンド）	增强弹跳能力
射（ボルト）	按住 R 键可以射击，长按能发动多重射击。方向键←快速启动
锚（アンカ－）	启动后射击效果变成减缓敌人行动。方向键→快速启动
盾（シ－ルド）	按□键进行防御，连按两次可进行全方位防御
强（ブ－スト）	行走速度、跳跃能力、攻击力强化，重复点击该“印”可令效果叠加，最大可叠加 7 次



木虎蓝：拥有角色固有技能“スパイダ－”，不可解除。按方向键←可将射击攻击切换成“スパイダ－”，射出能粘住目标的钢丝，再将自身拉过去。

迅悠一：拥有角色固有武器“风刃”，装备时不能再进行技能设置，卸下后方可像其他角色一样进行武器技能设置。武器“风刃”的特殊攻击通过按 R 键使出，长按可使用多重攻击，威力大。但需要注意的是，特殊攻击只有在对象周围是地面或者墙壁时才能释放。

防御性能

在战斗中按□键可展开防御，防御分四个类型，分别为太刀防御（受け太刀）、能量盾（シ－ルド）、光魂（レイガスト）和掩护防御（エスク－ド）。其中太刀防御需要武器熟练度 LV3 以上才可使用，在受到攻击前把握好时机使用太刀防御能发动技能“见切り”进行躲避。四种防御的性能参见下表。

防御类型	射击防御	剑击防御
太刀防御	无效	好
能量盾	好	差
光魂	好	好
掩护防御	好	好

战功与金钱

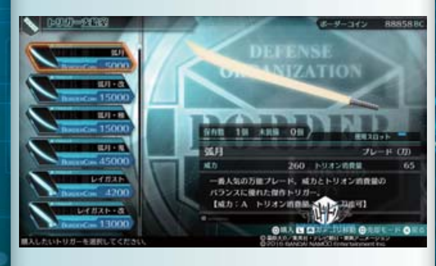
战功点数（bp）在游戏中十分重要，高级武器和技能除了需要用更多的金钱（BC）购买外，还需要更高的战功点数（bp）才能解锁。金钱和战功点数都能在战斗后获得，并根据战斗结束的评价有所加成，评价越高加成越多。

战斗评价由低到高分为：无等级、二等功、一等功、特等功。在任务中对敌兵进行弱点攻击、以更短时间过关、在对战中大比分领先对手都可以获得更好的战斗评价。推荐玩家在自由任务中选择自己擅长的角色组建强力的队伍，能更方便高效地通过任务赚取点数。

武器

本作的武器种类颇为丰富，分别有：太刀（弧月）、光魂（レイガスト）、蝎子（スコ－ピオン）、枪（枪弧月）、斧子（双月）、短枪、冲锋枪、狙击枪。武器有熟练度等级的概念，多多使用即可升级，能增加武器攻击力。除了用武器对敌人造成伤害外，角色还有飞踢，出拳等利用肉体的攻击方式，以及直接利用能量进行的攻击。

技能



玩家在触发支给室（トリガ－支给室）

可以购买武器和技能。下面列出支给室可以买到的技能情报方便玩家们查阅。

技能名称	效果
アステロイド	高威力的通常弹，集中炮火十分强力
メテオラ	击中会发生爆炸，能进行广范围的攻击，但是弹速缓慢且消耗能量较多
バイパ－	能改变弹道的变化弹。虽然能改变视线中的弹道，但命中十分困难
ハウンド	自动追尾的诱导弹。能追踪能量反应，因此不用锁定也能命中敌人，但威力很低
バッグワ－ム	能躲过对方雷达的隐身衣。适合狙击手使用，接近战时奇袭也十分有效，使用的过程中会慢慢消耗触发能量
カメレオン	融入环境进行隐身，启动期间不能使用其他技能，并慢慢消耗触发能量
テレポ－タ－	能向前方数十米的地方进行瞬间移动。○键使用，根据按下力度而变化移动距离。有冷却时间，不能连续使用
レ－ダ－强化	雷达索敌范围变成两倍。启动期间慢慢消耗触发能量
シ－ルド	防御枪击的能量盾。按□键使用，连按两次能展开全方位的盾，受到攻击时消耗触发能量
エスク－ド	从地面立起巨大的盾进行掩护防御。不能拿着走，只能放在原地。在其他地方使用后，原来地点的盾会消失
グラスホッパ	在空中制造落脚点从而进行多段跳跃，在跳跃时按 × 键使用，适合重视机动性的战斗
レッドバレッド	能拘束敌人的射击专用技能，没有直接的破坏力，弹速十分慢且消耗触发能量较多
スラスタ－	光魂专用技能。按两次□键发动能量盾突击
旋空弧月	太刀弧月系列专用招式，长按△键后放出高威力广范围的剑击
幻踊弧月	枪弧月系列专用招式，长按△键后放出高威力广范围的枪突击
ミニレプリカ	附加角色“空闲游真”的“印”能力，有强化身体能力的效果，启动时持续消耗触发能量
トリオンセ－フ・S	触发能量消耗较少，效果小
トリオンセ－フ・M	触发能量消耗较少，效果中
トリオンセ－フ・L	触发能量消耗较少，效果大
耐久力强化・S	提高耐久力，设置之后发动，效果小
耐久力强化・M	提高耐久力，设置之后发动，效果中
耐久力强化・L	提高耐久力，设置之后发动，效果大
身体能力强化・S	提升身体能力，设置之后发动，效果小
身体能力强化・M	提升身体能力，设置之后发动，效果中
身体能力强化・L	提升身体能力，设置之后发动，效果大
EXP アップ・S	击破敌人时经验值上升，设置之后发动，效果小
EXP アップ・M	击破敌人时经验值上升，设置之后发动，效果中
EXP アップ・L	击破敌人时经验值上升，设置之后发动，效果大

技能名称	效果
bp アップ・S	完成任务后获得的 bp 上升，设置之后发动，效果小
bp アップ・M	完成任务后获得的 bp 上升，设置之后发动，效果中
bp アップ・L	完成任务后获得的 bp 上升，设置之后发动，效果大
アンチン－ド・S	减轻剑、踢等近战攻击系的伤害，设置之后发动，效果小
アンチン－ド・M	减轻剑、踢等近战攻击系的伤害，设置之后发动，效果中
アンチン－ド・L	减轻剑、踢等近战攻击系的伤害，设置之后发动，效果大
アンチンバレッド・S	减轻射击、狙击系等远程攻击的伤害，设置之后发动，效果小
アンチンバレッド・M	减轻射击、狙击系等远程攻击的伤害，设置之后发动，效果中
アンチンバレッド・L	减轻射击、狙击系等远程攻击的伤害，设置之后发动，效果大
らいじんまる・G	阳太郎所给的迷之技能，能回复耐久力和触发能量，设置之后发动

游戏心得



本作关卡难度较低，任务设置也十分常见，大致分为歼击战、守卫战、角色对战、到达目标地点这几种。由于游戏的视角设计不够合理，玩家即使花上比较多的时间去适应，在近距离战斗中仍然可能会因为天旋地转的视角而手忙脚乱，因此视野较好且威力不俗的远程武器成了快速通关的必然选择。设置好几个适合远程定位的技能，比如方便移动的多段跳跃、隐身、雷达增强等，游玩即可畅通无阻。

三离子敌兵的弱点是眼睛。攻击敌兵的弱点除了能对其造成大伤害外，还能在击破时获得更多的战功点数和金钱。为了更有效率地过关，瞄准敌人的眼睛进行攻击吧！

联网对战

联网战斗分协作战斗以及对战两种玩法。协作战斗能与其他在线玩家协力过关，

最多可以 4 人联机。对战则是玩家之间进行对战，最多支持 8 人。



对战房间

玩家可以在对战房间进行角色的自由对战，战斗开始前能进行一些设置，具体项目有：对战规则、出击队员、对战对手（对战相手）、地图选择（フィ－ルド）。其中对战规则又可设置：对战人数、对战模式（对战モ－ド）、能量回复（トリオン回复）、体力回复、限制时间、对战回合数（试合数）。需要特殊说明的是，对战模式中选择“ランク战”后，战斗胜败会影响到角色的阶级点数，合理利用这个模式能快速提升角色的阶级。

奖杯攻略

本作的奖杯获取难度十分低，只要花上少许时间，白金基本是板上钉钉的事情。将故事任务做完即可解锁全部可操作角色，再继续完成自由任务的前 30 关就能获得所有的武器和技能。需要注意的是，游戏的 CG 收集必须观看完所有剧情才能拿到，如果快捷键跳过剧情则拿不到 CG，在边境本部（ボ－ダ－本部）菜单的“ギャラリ－”中可查看收集情况。另外比较耗时间的练角色等级奖杯，推荐玩家刷自由任务第 24 关，熟练的话可以在极短时间内通关并获得高经验，推荐装备上技能“らいじんまる·G”，方便满血过关拿到经验加成。

奖杯	奖杯名称	取得条件
白金	トロフィ－コンプリト	获得其他所有的奖杯
铜杯	ボ－ダ－デビュ－	完成所有的教学任务
铜杯	驱け出しボ－ダ－	完成 15 个任务
银杯	中坚ボ－ダ－	完成 40 个任务
银杯	エンディング	完成故事任务中所有的游真篇章任务
金杯	ミッシヨンコンプリ－ト	完成所有的任务
铜杯	ブラックトリガ－	在对战战斗中，使用 S 级角色获得胜利
铜杯	アンチブラック	在对战战斗中，使用一般角色战胜 S 级角色
铜杯	晴れて B 级	1 名角色从阶级 C 上升到 B
银杯	晴れて A 级	1 名角色从阶级 B 上升到 A
银杯	マスタ－クラス	1 名角色的阶级点数超过 20000 点
银杯	エ－スボ－ダ－	1 名角色达到最高等级
金杯	エリ－トコ－チ	10 名角色达到最高等级
银杯	ギャラリ－コンプリ－ト	获得所有的游戏 CG
银杯	トリカ－コンプリ－ト	解锁所有的武器和技能
银杯	キャラクタ－コンプリ－ト	解锁所有玩家能操纵的角色
银杯	ボ－ダ－コイン长者	所持有的金钱数量超过 100000BC
铜杯	影の功劳者	战功点数超过 10000bp
银杯	真の功劳者	战功点数超过 50000bp
金杯	孤高の功劳者	战功点数超过 120000bp
铜杯	トリオン兵キラ－	讨伐三离子敌兵超过 500 名
银杯	トリオン兵ハンタ－	讨伐三离子敌兵超过 2000 名
铜杯	驱け出しの胜利	在对战战斗中获得超过 10 次胜利
银杯	坚实な胜利	在对战战斗中获得超过 50 次胜利
金杯	荣光の胜利	在对战战斗中获得超过 100 次胜利
铜杯	地道な继续	总游玩时间超过 3 小时
银杯	继续は力なり	总游玩时间超过 8 小时
金杯	トリカ－マスタ－	总游玩时间超过 15 小时



作为一款粉丝向游戏，本作的表现实在难以令人满意。缺少了语音的剧情部分略显苍白不说，糟糕的打击感和视角问题也在一次次地挑逗玩家的游玩体验底线。最惹人诟病的莫过于系统的优化问题了，掉帧和卡顿在更新了补丁之后也没有得到明显改善。尽管作为一款 ACT，似乎该有的要素都有，但其实各个部分都做得过于简陋，可挖要素少得可怜。因而本作在奖杯收集上略为轻松，即使是游戏苦手，只要花时间也能达成白金。

文 乌冬 美编 香山



2009年发售的《立体绘图方块》以其创意获得了不错的评价，让“《绘图方块》系列”迎来了新的春天，现在再次加入新创意的《形状新发现 立体绘图方块2》在3DS上登场了。

PUZ	益智	
3DS	形状新发现 立体绘图方块 2 カタチ新発見！立体ピクロス2	
Nintendo	日版	2015年10月1日
无对应周边	1人	3240日元

何为绘图方块

《绘图方块》是一种以横向和纵向的数字为提示，玩家需要确认有用和没用的格子，最终完成图案的游戏。《立体绘图方块》则除了横竖两轴外，还要考虑第三轴的数字，让谜题立体化，所以解出来的谜底也是各种立体图案。而本作在前作的基础上，再把数字区分成两种，除了对应蓝色数字的基本格子外，还加入了对应橙色数字的变形格子，变形格子被确定下来后不再是立方体，而是三角或圆形等形状，让图案变得有棱有角，更加生动。

解题顺序

1 确认数字

解题的第一步是确认数字，格子上的数字代表的是该列上有多少个格子是有用的，但这样还不够，因为数字根据外观还分为三个种类，每种都有着不同的含义，只有掌握了每种数字的含义后才能做出更进一步的判断。用触控笔可以对方块进行任何角度的旋转以确认每个面的数字，另外如果是大型的方块，还可以通过切割器确认方块的内部，方法为点住方块旁边的棱形标志并拖曳，双击棱形则可让方块快速复位。

普通数字

最常见的数字，表示相连的有用格子，数字大小侧表示了有多少个格子相连，如图所示，这列上的数字为3，那就需要留下3个有用的相连格子。当然，并不是每一列的数字就正好等于格子数，在遇到数字小于格子数的情况时，由于不知道有用的格子处于该列的哪个部位，还需要结合其他轴的数字来判断有用的格子。而当数字为0时，这就表示该列中没有有用的格子。



圆形数字

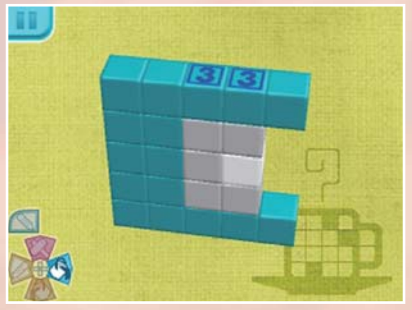
圆形数字表示这一列的有用格子并不是相连的，中间一定会有一个间隔，把该列分为两截。间隔可以是被破坏了格子的空白部分，也可以是另外一种颜色的格子，所以圆形数字一定会比的该列的格子总数小，但具体哪个格子是间隔部分就还得根据其他轴的数字来判断。



■圆形数字最小为2，如果刚好该列的格子数量为3，那根据圆形数字的列一定有一个间隔的特征，有用的格子必定是头尾。

方形数字

方形数字同样表示非相连的格子，但间隔段比圆形数字更多，至少为两段。同样间隔可以是被破坏了格子的空白部分，也可以是另外一种颜色的格子。对于很长一串标有方形数字的格子，只能先从和其相交的其他轴的格子入手，才能判断出哪些才是有用的格子。



▲方形数字最小为3，如果刚好该列的格子数量为5，根据方形数字的列一定有两个或以上间隔的特征，有用的格子必定是头尾和中间。

复合型数字

由于本作加入了橙色数字，所以某些列会出现像下图这样同时有两种不同颜色数字的情况，但不管如何，以上三种数字的规则是不会变的。还有要注意的是，两种颜色的格子都是独立的，绝对不会出现同一个格子同时是两种颜色的情况。

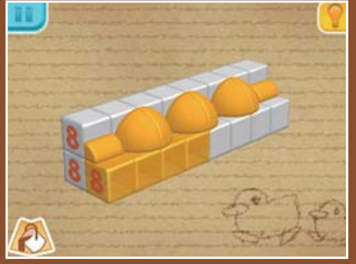


▲复合型数字的简单例子，一条4个格子的列里既有普通的蓝色数字2和圆圈的橙色数字2，根据上面的规则就可推断出头尾的格子一定是橙色，中间两个相连的格子是蓝色。

2 将格子标记或上色

当确定好有用的格子后，就可对其上色。上蓝色时按住十字键（滑杆）的→或功能键的Y，再用触控笔点击格子；上橙色时则按住十字键（滑杆）的↓或功能键的B，再用触控笔点击格子。如果上色的格子是正确的，那这个格子就会被确定下来，不能再进行别的操作，如果上色的不是有用的格子或上错色则视为Miss。

遇到虽然知道该列有需要上色的格子但却无法确定是哪个的情况时，可以用标记功能先对格子做记号。做蓝色记号为按住L或R键，再用触控笔点击格子；做橙色为按住十字键（滑杆）的左←或功能键的A，再用触控笔点击格子，这样可方便观察，减少误操作，而且当遇到要和其他相交的列联动来判断时，通过此方法也比较容易分辨出哪些是有用的格子。



◀如想对一连串的格子标记或上色，按下对应的按键再结合触控笔划动就能完成，省去了逐个点的麻烦。



3 剔除没用的格子



▲同样想破坏一连串的没用格子，按住对应按键再结合触控笔划动即可。

除了需要上色的有用格子，剩下的没用格子还要将其剔除，方法为按住十字键（滑杆）的↑或功能键的X，再用触控笔点

击要剔除的格子，注意如果剔除了有用的格子会被视为Miss。当一排的格子中有用的都被上色，没用的格子都剔除掉后这列就算完成，把所有列都完成后谜底的图案就会显现出来。

新要素

本作增加了灯泡提示和炸弹两个新要素，都位于画面的右上角，点击灯泡可获得谜题当前的提示，是卡关时的救星；点击炸弹则可以自动剔除所有数字为0的格子，可大幅减少时间和误操作。不妨多多活用。



谜题类型

游戏起初只有很少的谜题，随着谜题的完成，新谜题也会不断解锁。并且除了普通的谜题外，还会追加其他类型的谜题，各谜题的玩法如下。

通常型

最常见的谜题，虽然基本不会Game Over，但以更少的时间和Miss数完成谜题可获得更多的点数，点数可用来解锁新的谜题。每种谜题还有三种难度，难度关系着提示数字的多少，难度越高的谜题提示也越少，但完成后获得的点数也越多。当游戏推进到一定程度时，还会出现组合型的谜题，一个图案被分为若干个部件，需要把所有部件逐个完成才能让谜底的图案显现出来。



时间型（タイムリミットパズル）

时间限制型的谜题，需要在倒计时结束前完成谜题，一开始只有很少的时间，不过随着每一列的完成，时间也会得到增加，如果倒计时结束都没完成图案就算失败。



无Miss型（ノ-ミスパズル）

和名字一样，只要出现一次Miss就会导致解题失败，活用标记功能是解这类题的关键。



教学型

通过这类谜题可掌握到游戏的基本知识和技巧，根据上屏的提示对方块进行操作即可。





橙色数字的加入令本作的趣味性和游戏性都比前作提升了不少，而且谜题的数量也颇为丰富，耐玩度有保证。如果对数字类的益智游戏感兴趣，那本作会是一个不错的选择。







不可思议的 RPG

Roguelike 漫谈 &《风来之西林》20 周年特企

文 马修　美编 咕噜



1995 年 12 月 1 日，一款名为《风来之西林》的 SFC 游戏以其高超的素质，打响了其在电子游戏业界的品牌，而这种分属于 RPG 下的 Roguelike，也由此开始为更多的电子游戏玩家所熟悉并喜爱，以至于《风来之西林》成为了“《不可思议的迷宫》系列”的代表，而“《不可思议的迷宫》系列”更几乎是电子游戏平台 Roguelike 的代名词。时光荏苒，一转眼 20 年已经过去，《风来之西林》也在 2015 年的 12 月 1 日正式迎来其 20 周岁的生日。在这篇专题中，我们除了纪念《风来之西林》20 周年，也带上那些电子游戏平台的 Roguelike，详细说说这些出在不同游戏平台上的“不可思议的迷宫”类作品。

Roguelike与不可思议的迷宫

在文章的开始，我们先来解释下这两个名词：Roguelike 和不可思议的迷宫，首先来说明一下何谓 Roguelike。

何谓“Roguelike”

Roguelike，就是类似《Rogue》的游戏，那么《Rogue》是什么呢？这类游戏有什么特点？下面让我们一一道来：

首先说《Rogue》，是两个立志于自己编写游戏的两个玩家克尔・托伊（Michael Toy）和格林・维克曼（Glenn Wichman），受到当时一些热门电脑游戏如《DND》、《巨大洞穴冒险》、《地牢》等作品的启发，于 1980 年在个人电脑上完成了这款游戏。

如果仅仅从画面上看，满屏的 ASCII 符号和字母甚至会让人怀疑这是否是款游戏，因为即便是在电子游戏的萌芽时期，其表现方式也是圆点和方块，没有直接用符号表示的。而这款游戏就是这样，主角就是一个符号@，而·则代表空间，“!”代表魔法药，“?”表示卷物，$ 表示财宝，# 表示过道，D 字母是龙……这些字母和符号就以各种方式组合显示在显示器的黑底上。这样的画面不用说跟当时专业的街机游戏比，就算是跟两个制作人受到启发的那些 70 年代中的游戏相比也差了一大截。但如果因此小看这款游戏，那就大错特错了。很显然，当时之所以用如此简单粗暴的界面，就是为了方便随机生成迷宫，而《Rogue》的厉害之处在于即便是随机生成的迷宫，玩家也可以操作 @ 成功获得各种宝物和道具然后到达 D 处实现对战 BOSS，而不会因为随机生成出不通的道路而使得游戏无法进行。

而操作上，在那个一切尚无标准的混沌初开的时代，两位制作人让各种动作都对应不同的键盘，某种意义上说，这也是当时电脑游戏区别于用操作器操作游戏的游戏机的以一大区别，当然，这个操作在今天看起来很复杂，但在当时并不算什么，一直到 90 年代，PC 上都不乏应用大量按键的游戏。

于是，这种在黑色上由一大堆数字、字母和符号组成的游戏画面上，玩家用各种按键操作角色进行闯迷宫，感受到了前所未有的新意和挑战，尤其是每次迷宫都不一样以及残酷的死亡设定，更让游戏的挑战性倍增。因此，《Rogue》开创了一个新的游戏类型，并且让这个类型以其名字命名——Roguelike。

主要特征

◆随机生成迷宫。这是 Roguelike 的最大特色，因此，早期此类游戏的场景大都设在地牢、洞窟等场景中。

◆回合制战斗系统。Roguelike 的又一大特色，也是这类 RPG 与其他大多数 RPG 的不同之处，交手时敌我所有单位轮流行动，不会在玩家放下游戏做其他事情时，遭到自由行动的怪物们的攻击。

◆操作单个角色。这是 Roguelike 和其他大多数回合制游戏的区别，因为其他回合制游戏中玩家往往是操作多个单位甚至一个军团的行动，而 Roguelike 则只操作一个。

◆对食物的依赖。和那些吃了后回血加分的食物外形的道具完全不同，Roguelike 里的食物就是用来填饱肚子的，如果肚子空了还吃不到东西，体力就会自动扣减，而这个时候就需要用一切可果腹的物品来维持体力，坚持到找到专门的食物，否则只能饿死。颇有生存挑战的紧张感。

◆独特的高自由度。结合以上各种特征，使得 Roguelike 有其独特的高自由度，比如玩家可以不通过战斗提升等级来硬碰硬，有些时候利用回合制以及道具，反倒更容易过关一些，总之玩家的选择很多。

◆存档单向性。就是存档随着进程走，失败了也没法在之前的纪录点重新开始，想像普通游戏那样使用 S/L 大法是不行的。

其他特征

而除了以上的主要特征，还有一些颇具时代特色的特征，当然，现在这些都很少见了。

◆ASCII 码界面。这个曾经、甚至一直都是 Roguelike 的特色，完全用符号和字母来指代游戏中的角色和场景。

◆文字输入指令。早期 Roguelike 的又一大特色，即通过键盘的按键来进行行动，不同的按键对应不同的动作，比如 O 是开门（open），R 是读取（read），

W是穿铠甲（wear）……所以玩家需要记忆大量的指令和快捷键。

◆永久死亡。这个特色的残酷之处在于：操作的角色死了就是死了，或者游戏GAME OVER，或者换其他角色。

以上三个具有时代特色的特征延续了很久，甚至在游戏的图像技术大幅进步的年代，Roguelike爱好者们都出于对《Rogue》的致敬以及ASCII码界面无需专门绘制的简便，而一直保持着最原始的画面感，甚至主角大都命名为“@”。不过固步自封终究不是好事，好在此类游戏在东方和



西方也都有了不同的发展：在西方，大都在PC平台发展出不少画面还算不错的作品；而在东方的日本，则在电子游戏机领域诞生了我们接下来介绍的这些游戏……

何谓“不可思议的迷宫”

就目前来说，在电子游戏领域最著名的Roguelike便是“《不可思议的迷宫》系列”了，这个系列由Chunsoft推出，



尽管很多人提到这个系列首先会想到戴着日式斗笠的西林，但事实上这个系列最早起源于《勇者斗恶龙》，并以外传的形式登场。当然，采用《勇者斗恶龙》的角色和怪物，是要获得授权的，因此在初代打下口碑后，Chunsoft便将系列的第二作做成了原创品牌《风来之西林》，尽管难度高得让人摔手柄，但这种随机生成的迷宫和高难度挑战也的确让人为之着迷，而且不光局限于家用机平台，在高人气的GB平台上，《风来之西林》同样表现不俗。而在彻底打响了《不可思议的迷宫》这个品牌后，Chunsoft也积极与其他厂商合作，将“《不可思议的迷宫》系列”和其他品牌融合，比如与Square合作的《陆行鸟不可思议的迷宫》，而从2005年开始，Chunsoft又与Pokemon合作，推出了《口袋妖怪不可思议的迷宫》，让“《不可思议的迷宫》系列”借由《口袋妖怪》风靡全球全球的影响力彻底走向了世界，将系列的销量带上了新的高度。

而除了这些成为系列的作品外，还有一些未成系列的独立之作，如《迷宫噩梦 不可思议的迷宫》、《世界树与不可思议的迷宫》等。此外在手机上，还有一款《机动战士高达 不可思议的迷宫》。当然，《不可思议的迷宫》只是电子游戏平台上最大最著名的Roguelike系列，也有很多Roguelike并不属于“《不可思议的迷宫》系列”的。



下文将介绍电子游戏平台的Roguelike作品，尽管这篇专题中收录了不少，但结合Roguelike诞生至今的35年来看，其在电子游戏平台的数量也不算多……我们以时间为顺序来介绍这些游戏，通过图文了解的同时，也藉此来回顾到该系列的发展。

龙之水晶 特拉尼的秘密

《Rogue》开创了一个新的游戏类型，而后来的追随者们，或因为向名作致敬，或干脆图方便，或是计算机的图形技术尚未达到可以随机生成真实图案，总之，在《Rogue》之后，大量的迷宫探索类游戏都是不折不扣的“Roguelike”，除了要素更多以及有更多的规则外，在画面表现上鲜有改观者。

而随着雅达利崩溃带来的美国游戏市场大萧条，以及FC发售使电子游戏市场移至日本，电视游戏也以前所未有的火热打破了原有的PC与电视游戏各占半壁江山的平衡，因此，大量诞生自日厂的日式游戏成为



▲实体卡带，也是比较难得一见的Game Gear游戏卡盒。

主流，诸多美式游戏则大多被边缘化。而画面简陋得无以复加的众多 Roguelike 在日式游戏的大潮中很难被人问津。一直到 1990 年 12 月，在刚刚问世两个月的世嘉 Game Gear 掌机上，在 PC 平台一直拥有众多爱好者的 Roguelike，才第一次来到了电子游戏平台上。

Roguelike 的初次到来，其表现还是相当不错的。游戏讲述了一个魔法学校的少年一个跟头把自己摔进水晶、进而开始冒险的故事，游戏的场景包括森林、沙漠、花田、复活节岛石像群等。而迷宫也都是森林、鲜花、仙人掌、石像等组成，这和以往 PC 平台上近乎清一色的地牢平台有着很大的区别。

作为 Roguelike，本作设定了满腹度系统，这也是 Roguelike 的一大特色，而作为游戏中的重要要素，还设有专门偷食物的鲨鱼怪。道具则分为剑、甲、卷轴、杖、药、戒指、钱和食物，而这些也成为大多数电子游戏平台的 Roguelike 的标配。此外还能从蛋里孵化出辅助自己的己方怪物。



▲ Roguelike 第一次登陆电子游戏平台，就以彩色画面呈现。

相比 Roguelike 在 PC 平台已经发展的 10 个年头，其在电子游戏平台的登场时间虽晚，但起步也相当高，从这款游戏里，我们其实可以看到很多后来的电子游戏平台的 Roguelike 的系统。

诺亚洞窟

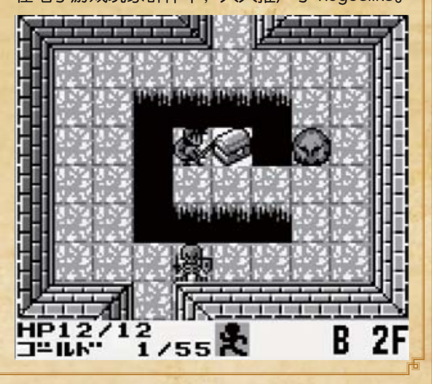
1991 年，一款名为《诺亚洞窟》的 Roguelike 在 Gameboy 平台发售，任天堂的掌机的玩家们也终于可以领略 Roguelike 的魅力了。

《诺亚洞窟》是典型的地牢迷宫探索类作品，游戏的舞台是一个被森林包围的小村卡尔兹，村民通过挑战村子周围四个怪物横行的迷宫来证明自己的勇气，而玩家扮演的则是一名新人，仗剑持盾步入迷宫，打倒一定数目的怪物、收集到指定数目的金币、收集指定数目的宝玉、帮助妖精达到指定次数的任务。而迷宫中的怪物除了普通的怪兽，还有人形守卫，前者种类丰富，但行动方式有规律，可以像平台 ACT 那样找机会通过；而人形守卫则会追踪，所以计算好路线避免被其追上，就是通过房间的关键。尽管大多数时间主角都在逃跑，但毕竟也是带着武器的，因此在跑不掉的时候，也可以和怪物拼杀，只不过主角的攻防比起怪物们差得太多，因此能跑的话还是要跑。切换到其他房间后，画面切换时会使怪物位置重置，而这也是成功逃命的关键。



▲《诺亚洞窟》的卡带。

现在看起来，这款游戏虽然比《Rogue》在画面上好出不少，但也因为没有经验值、满腹度等设定，整体来看游戏还是比较单一，不过对于用户众多的 GB 玩家来说，这款作品还是成功地在电子游戏玩家群体中，大大推广了 Roguelike。



特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫

1993 年，作为《勇者斗恶龙》外传的《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》在 SFC 上发售。开发厂商 Chunsoft 成立于 1984 年，在开发了些 PC 游戏后，便在 FC 热潮中开始在电子游戏平台上推出作品。



由于刚刚起步，尚不具备自己发行游戏的能力和知名度，便委托大名鼎鼎的 Enix 代自己发行游戏，而这也成为两家厂商合作的开始。有了之前的合作，在决定推出大手笔的 RPG 后，Chunsoft 便找到了 Enix，获得了《勇者斗恶龙》的制作授权。

既然是授权，那么正统作是肯定没戏的，不过 Chunsoft 也有自己的一套做法，在角色选取上，没有采用已经出了 5 作的“《勇者斗恶龙》系列”的任何一个人气主角，而是采用了胖胖的商人特鲁尼克，并引入了大量原作中的怪物，来自原作中的

道具和咒文系统也都尽量还原原作。类型上，则借鉴了《Rogue》，由于具备 Roguelike 的迷宫随机生成的特点，因此本作在宣传上，是“能玩 1000 次的 RPG”。

我们知道，在“《勇者斗恶龙》系列”中，去迷宫冒险是家常便饭，因此本作在题材上几乎没有任何违和。道具分为武器、盾、戒指、箭、卷轴、草、杖、种子、面包以及其他，迷宫内的结构随机生成，长时间逗留在一层中还会发生地震。游戏和《Rogue》类似，尽管特鲁尼克不会因为在迷宫中冒险失败而彻底死掉，但身上的道具金钱全部丢失，损失还是很大的。总之，游戏的系统复杂而完善，玩家不仅要像普通 RPG 那样去战斗成长，在面对各种不利局面时，同样要准确判断是战是跑。当然，升级系统下，特鲁尼克越战越勇也算是当时日式 RPG 的共同乐趣，毕竟这样才能体会到成长的成就感。而硬拼也拼不过时，就要活用各种不同作用的道具了。

至此，一款系统成熟、角色和怪物都人气相当高的 Roguelike 系列作品，在电子游戏领域诞生了。



■《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》的卡盒、说明书及卡带。

不可思议的迷宫 2 风来之西林

《特鲁尼克大冒险》的最终销量为 78 万，作为“《勇者斗恶龙》系列”的外传，这个成绩其实没什么傲人的。但是对于刚刚开始自己开发大型 RPG 的 Chunsoft 来说，这却是一个不小的开门红，这个成绩证明，在日本起码有接近 80 万的玩家接受了这种诞生于电脑、难度颇高但也非常具有挑战性的 Roguelike。而接下来，Chunsoft 还要继续为这个系列开发续作。



▲ SFC 版《西林》的卡带，卡带贴纸上的内容比《特鲁尼克大冒险》丰富些。

在开发续作时，Chunsoft 不再采用《勇者斗恶龙》的角色和怪物，而是一切自己动手，从主角到怪物全部原创，连舞台风格都从《勇者斗恶龙》的中世纪欧洲风转为了浓郁的和风，BGM 中丰富的日本传统乐器音色带来的听觉享受更增加了游戏时的代入感。主角的披风和浪人斗笠打扮自不必说，专门用来填饱肚子的道具也由面包改为了饭团。除了饭团，打倒怪物后掉下的肉也可以用来充饥，但带久了会变成具有负面效果的腐肉。新的壶类道具大大增加了道具携带数量算是人性化的一大进化。而迷宫中虽然有商店补给，但如果没交钱而把商品强行带走，就会遭到防盗队的围攻……游戏于 1995 年 12 月 1 日发售，主标题为“不可思议的迷宫 2”，副标题则是“风来之西林”。

和《特鲁尼克大冒险》越打越难、越难越打的传统挑战方法不同，《西林》尽管也有城镇这样的据点补给，但在越来越难的迷宫中，玩家要做的甚至不再是考虑如何杀敌升级，而是考虑如何生存下去——特殊效果的武器防具可以瞬间被怪物取消特效，高等级时因为两个连环陷阱瞬间倒下是家常便饭，在自以为级别很高的时候准备挑战强敌时却发现敌人也在混战中成长强大到把自己秒杀掉，好不容易去商店补给却被怪物给弹出商店结果惨遭防盗队围攻……种种出乎意料的事故，让玩家在体验“西林的 1000 种死法”的同时，也不得不去思考如何才能闯过迷宫，于是道具和走位，便成为了躲避强敌的关键，而这也恰恰是原





▲ SFC 版与 NDS 版的初代《风来之西林》及其重制版。

Roguelike 漫谈 &《风来之西林》20 周年特企

版《Roguel》最大的乐趣。不过西林毕竟也还是仗剑持盾的主角，因此大多数时候还是会跟怪物战斗的，但不知道什么时候危险就会来临，也是本作的未知挑战所带来的乐趣。游戏设有解决危急时刻谜题的“菲依的谜题”拼图，需要计算好每一步走位，并配合道具，来让自己通过险境。

该作获得了40万的最终销量，虽然没能超越《DQ》光环笼罩下的前作，但也足以让Chunsoft打响自己原创的《风来之西林》品牌，而“《不可思议的迷宫》系列”也正式由挂名《勇者斗恶龙》的外传作品成为独立的系列，甚至成为了日本游戏市场乃至整个电子游戏领域Roguelike的代名词。而后Chunsoft在秉承其精工细作的态度来打造续作的同时，也与其他厂商进行品牌合作。而作为一代经典，本作在2006年本作还在NDS上进行了重制。

不可思议的迷宫2 风来之西林GB 月影村的怪物



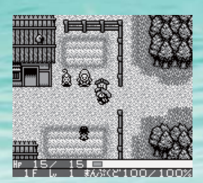
▲《西林GB》的初回限定版的全套内容。

Chunsoft的制作态度以精雕细作闻名，所以并未趁着《不可思议的迷宫2 风来之西林》的热卖立刻推出续作。但公司也是需要维持日常的收入的，所以Chunsoft以横向拓展的方式，在GB上推出了一款《不可思议的迷宫2 风来之西林GB 月影村的怪物》。

本作的系统规则完全基于SFC版，但在内容上却是完全独立的，这次西林在路过的月影村得知此地有着以少女供奉妖怪大蛇的习俗，而这次村子里的少年要搭救作为供奉的少女——虽然听起来有点像须佐之男杀大蛇救美的故事，但游戏中却是少年去魔窟救少女后自己也没回来，而且西林的伙伴、鼬鼠科帕也走失在魔窟，于是接受村民的救人委托以及为了寻找伙伴，西林便踏入迷宫。

由于游戏是回合制，而处理要求也不是很高，加上此前已经有不少RPG在Gameboy上获得成功，因此1996年GB上的这款《风来之西林》在画面上中规中矩，音乐则用GB有限的电子音将和风展现出来。最关键的是，尽管因为容量关系将肉和陷阱道路删除，但完全独立为模式的“菲依的谜题”的残局玩法则满足了玩家随时随地挑战难题的需求。而最核心的随机生成迷宫的挑战乐趣，更是一点都没有缩水。

该作获得了27万的最终销量，对于GB版来说也算是不错了，后来该作还推出了PC版、增加了新迷宫的网络版以及安卓版。



财宝齿轮



▲封面上是身着中世纪骑士板甲的男女主角，是PS时代一段时间内颇为流行的6头身造型。

Chunsoft通过“《不可思议的迷宫》系列”让更多的游戏机玩家认识到了Roguelike的乐趣，也吸引了更多的游戏厂商来开发此类游戏。1997年7月31日，PS上发售了一款名为《财宝齿轮》的Roguelike，相比之前各游戏平台上的同类作品，本作最大的特征是所有的场景、人物乃至魔法效果等，都是以3D CG来表现。游戏中，玩家要从男女主角中选择一个，来拯救受到死亡诅咒的伙伴，最终在第四迷宫的最上层拿到生命之实。

在那个年代，光盘载体的PS作为全新的主机黑马，其上的游戏往往也都赋予了更多的内容，而本作相比之前的Roguelike、包括著名的“《不可思议的迷宫》系列”，也有新要素增加，还给主角设定了丰富的第二、第三职业，如僧侣、魔导士、兽使等可供选择，使得玩家可以通过各有所长的职业，来让自己在凶险的迷宫中有更多的生存机会。当然，基本的系统还是Roguelike，

除了剑、盾等武器和防具外，卷轴、食物等具有Roguelike 特色的道具系统也都在。

游戏整体的完成度相当高。而该作的发行厂商 ADK，原本是做将棋和麻将游戏的小厂，1993 年开始与 SNK 签订游戏独占协议，专门为 SNK 的 NEO・GEO 主机开发游戏，其作品禁止在其他厂商的主机上推出。尽管 90 年代中期 SNK 借由 2D 格斗游戏大潮一度在日本厂商中红得发紫，但其家用机 NEO・GEO 始终难入主流，而 ADK 也不甘心只在 NEO・GEO 这样的冷门主机上开发冷门的棋牌游戏，因此当开发大作的计划定下来后，ADK 便成立了“未来软件”的公司，表面上是相关企业，实则就是制作组换个马甲。而此时，索尼的 PS 已成为游戏业界的黑马，且继续实施用优惠条款拉拢第三方厂商的政策。于是，这款对于 ADK 来说史无前例的大作，凭借“未来软件”这个马甲，轻松地绕过了与 SNK 签订的游戏独占协议，发行到了全新的霸主 PS 上。

尽管绕过协议避免了官司，但与 SNK 的关系恶化是必然的。虽说本作在 PS 平台上的销量比在半死不活的 NEO・GEO 平台上比好看很多，但在那个 PS 早期百花齐放的时代，ADK 这不惜与盟友决裂而赌上未来的作品并没能为其赚来知名度以及足以开发续作的后续资金，与 SNK 的决裂更几乎断了赚奶粉钱的路子，尽管《财宝齿轮》获得了好评并且续作的企划书也随后出炉，但终究因为资金不到位而终止开发。艰难维持到 1999 年后，ADK 的重心转向了手机平台，到 2003 年宣布破产，其旗下的游戏版权全部由 SNK 继承。



而 SNK 在 2D 格斗大潮过后，其单一的游戏类型也令其越发疲敝，掌机硬件上的失败更令其雪上加霜。但 SNK 大概也受到当年被 ADK 忽悠的启发，用一众角色版权去忽悠韩国公司玩了一圈借尸还魂，成功地把债务留给韩国人，自己带着全部游戏重生，但一通折腾下来也已元气大伤，而原本游戏类型单一的问题仍然没解决，因此摆了韩国厂商一道的 SNK 的境况，相比早年摆自己一道的 ADK，也没好到哪里去。

陆行鸟不可思议的迷宫





▲简洁而可爱的 PS 版封面。

在 ADK 赌下公司未来而开发 Roguelike《财宝齿轮》时，“《不可思议的迷宫》系列”的制作人中村光一也与好友——就职于 Square 的青木彦，进行着与 Square 合作一款“《不可思议的迷宫》系列”游戏的商讨。当时的 Square 和 Enix 一样，都是日本游戏厂商 RPG 领域的翘楚。大概是因为某些已有的协议或其他原因，Chunsoft 并没有参与开发，而是由 Square 联合 Banpresto 开发，但中村光一以个人名义作为本作开发的监修，甚至连游戏名字都有细微差异，我们这篇专题中出于方便将本作译作为“不可思议的迷宫”，其实该作的日文原名是“不思议なダンジョン”而非 Chunsoft 系列的“不思议のダンジョン”。

游戏的世界观完全取自于《最终幻想》，不过和正篇不同，本作里的角色，从主角到同伴到村民，全部都是“《最终幻想》系列”的各种动物和怪物，主角是一只叫普雷的陆行鸟，同伴则是一只叫阿特拉的莫古利。此外还有形形色色的 NPC，如道具屋的威茨、道具屋看板娘卡米拉和农夫老爸，都是陆行鸟，此外还有阔耳狐研究家利古拉、合成屋老板浣熊拉苏克等。而怪物自然就是“《最终幻想》系列”中那些形形色色的怪物了。

系统上，本作也保留了 Roguelike 的最显著特色：每次进入都随机生成不同的迷宫。道具除了武器防具以及果实、种子、药物这些“《不可思议的迷宫》系列”近乎通用的道具外，还有发动魔法的魔法书以及召唤召唤兽的魔石这些《最终幻想》特色的道具。而与魔法设定对应的，还增加了属性相克的概念。本作的难度比《特鲁尼克》和《西林》都低，但迷宫失败后等级清零和全部物品消失仍然是本作的难点。

本作的一大特色，是来自于“《最终幻想》系列”的 ATB 系统（即不同的角色有不同的行动后恢复倒计时）的 TATB 系统，所以本作并非简单的回合制，而有了更复杂的行动次序的计算。另外，本作的音乐由“《最终幻想》系列”的作曲家植松伸夫亲自操刀，因此曲风上也有原作风格。

借由原作的人气以及本作的精良制作，该作的最终销量达到 122 万，是电子游戏平台的 Roguelike 中首款达成百万销量的作品，也是《最终幻想》衍生的“《陆行鸟》系列”的最高销量之作。1999 年，该作在 Banprestor 在自家掌机 WS（WonderSwan）上推出了 WS 版。无论是画面还

是系统，可以看出制作人力求在 WS 上还原 PS 原版的诚意，但大概是时间太紧，诸如道具丢失和死机、自己复位等 BUG，多少影响了游戏的评价。而这个系列尽管没有 Chunsoft 直接参与，但因为设定乃至中村光一担任监修等与“《不可思议的迷宫》系列”的关系，因此该作乃至该系列都被列入《不可思议的迷宫》系列”。


▲ WS 版游戏卡盒内的全部内容。


▲ WS 版虽然黑白但依然精致，可惜 BUG 较多……

噗哟噗哟迷宫



▲封面的主题是性格各异的魔导师们。

Compile 的 PUZ “《噗哟噗哟》系列”也算是老牌的方块游戏了，相比同期的方块游戏，各种萌萌的魔导师以及史莱姆般的噗哟噗哟方块都是其特色。而这么丰富的设定仅仅用来做方块游戏显然是太浪费了，因此除了正作，系列也出了几部外传，其中就有这部《噗哟噗哟迷宫》。

内容就如名字，这是一款以《噗哟噗哟》为主题的 Roguelike：当时的另一大类型的迷宫游戏、《巫术》那种主视点迷宫探索游戏在电子游戏平台上很少出现，而 Roguelike 又恰好因为“《不可思议的迷宫》系列”而大行其道，因此这款游戏几乎不用强调“不可思议”，从标题就可知道这又是一款 Roguelike。游戏中玩家操作的角色是魔导师，带着气泡同伴一路深入迷宫，而面对的怪物也都是各种不同颜色的魔法气泡。由于是推出在 SS 上，所以画面表现也丝毫不比前辈乃至同期的 Roguelike 差。而系统设定上，则有很多自己的特色，比如掉血后不会自动回复等，由于怪物为各种气泡，所以战斗相较其他游戏还是略显单调。



在开发时，这款采用知名类型、而游戏本身的角色人气度也不低的迷宫探索游戏，被世嘉寄予了厚望，希望 Compile 将本作在 1997 年圣诞推出，成为 SS 年度圣诞商战中的重要筹码。但是 Compile 的财务状况已经恶化，最终因为差钱而错过了 1997 年的圣诞热销季，到 1998 年 4 月才匆匆上市，其内部问题之重可见一斑。

巴洛克

我们在最开始总结 Roguelike 时，其中的一大特征就是画面简单，但是到了电子游戏平台后，这个特征显然就不适用了，甚至早期的 GG、GB 上的游戏，在当时的画面中不说多好起码也不算差，且家用机平台是极力做出好的音画效果。从 SFC 到 SS/PS 的时代，画面从 2D 到 3D 以及 CD 带来的音质改善，都让游戏可以表现得更多，于是在 1998 年中，一款依托于第五世代强力机能的末世颓废主题的 Roguelike《巴洛克》诞生了。



▶封面上可以看到游戏中平常难以见到的主角们的长相……

《巴洛克》由 Atlus 的海外公司 Sting 开发，



舞台是一个刚刚遭受大灾难、只有极少数人类幸存的世界，甚至一些NPC也都是活尸、幽灵等。主角也是个无论死几次都可以活过来的怪人。这次主角接受天使的命令去调查神经塔。神经塔即本作的冒险迷宫，每次进入里面都不一样，但无论变成什么样，都有各种怪物出没。有SS的机能支持，本作做成了完全3D的画面，但是和《财宝齿轮》不同，《巴洛克》破天荒地放弃了Roguelike一直以来的俯视角，而是采用了《巫术》那样的迷宫探索RPG的主视角，在这个视点下，伴随着阴森的哥特风格音乐，与各种NPC和怪物进行交流和对战，都有相当的视觉冲击。而黑暗系的世界观以及各种让人大开眼界的重口怪物设定，也给本作吸引来不少眼球。使得该作也一度成为了当时的话题之作。后来，该作陆续在PS、PS2和Wii上推出复刻版，其中PS2和Wii版还新增了角色，视角也由主视角改为了第三人称视角，并加入了改变武器和装备外观的纸娃娃系统。

如果从视点上看，《巴洛克》甚至难以算是Roguelike，但其随机生成迷宫以及单程楼梯等设定，还是使其最终被归类为Roguelike，这种视点虽然增加了战斗和冒险的代入感，但对于迷宫探索并不利，因此在以后的同类作品中，大多数的Roguelike，依然采用方便观察迷宫和房间全局的俯视点。



▲Wii版的《巴洛克》，改为了第三人称视角。

陆行鸟不可思议的迷宫2





▲美版和日版的封面，日版封面的陆行鸟好像有些委屈。

前面说了三个“《不可思议的迷宫》系列”作品，然而第一个挂上世代序号推出续作的（GB版的《月影村的怪物》属于同世代的不同作品），竟然是最后出的《陆行鸟不可思议的迷宫》。依旧是“《最终幻想》系列”的动物和怪物们的世界，而出于对前作的调查反馈，本作将难度提升，并吸取了前作TATB系统的不足改良为了更加适应回合制的TATB2，还增加了很多剧情动画。还是前代的主角和伙伴，NPC们也都大同小异，剧情上则采用平行世界的设定：在这一作中，好奇心旺盛而且贪吃健忘的陆行鸟主角，与莫古利伙伴在寻找珍稀道具的旅行中，遇到了白魔导士少女希萝玛和她的人偶，然后被卷入了战争。此外系列几乎全勤的希德也在本作中以村中怪人技师的身分登场，同样带来了著名的飞空艇。虽然有人类加入，但人类并非是外来者，比如村中的道具店店主胖陆行鸟，就是希萝玛的青梅竹马好友，此外村子中还有5个黑魔导士NPC。

此作的冒险中，陆行鸟不再是独行，而是带上一个伙伴一同冒险，这些伙伴们有各自的能力，比如莫古利能盗敌人的物品、希萝玛能为陆行鸟回复、希德能设置地雷陷阱、人偶则会发射让怪物变身的光线等。而在其他《不可思议的迷宫》作品中的迷宫内商店，在本作中也由死神开了起来，但是买东西依旧要付款，如果想打劫，同样要面临店主们的群殴。



▲相比前作，本作有大量人类角色加入。

由于1998年时Square已经在全世界打响了知名度，因此这款游戏也推出了美版——这也是日本电子游戏平台的Roguelike在美国本土的第一次逆袭，不过Square并没有像其他厂商那样单独给首次登陆北美的这款游戏设专门的标题或序列号，而是直接命名为“Chocobo's Dungeon 2”，但这次出征海外并不算成功，在该作最终的70万销量中，最大头的58万依旧是日本本土消化，而美版和欧版分别只卖了4万和3万份。

特鲁尼克大冒险 2





▲ PS 版和 GBA 版的包装封面，图案完全以往。

大家在阅读这篇专题的时候，大概会想“《不可思议的迷宫》系列”的开篇之作《特鲁尼克大冒险》什么时候出续作。在本文中看也就隔了几页，但在当时却是隔了 6 年，一直到 1999 年 9 月 15 日，《特鲁尼克大冒险 2》才在 PS 平台上推出。时间长到整整跨越了 SFC 和 PS 两个时代。这期间，既有《风来之西林》长久维持着人气，又有新的《陆行鸟不可思议的迷宫》为大众所熟悉，因此当《特鲁尼克大冒险 2》公布时，不少玩家第一反应是 Chunsoft 和 Enix 合作推出“《不可思议的迷宫》系列”新作了……

初玩起来，除了机能带来的画面和音乐这些外在的进化，系统看起来似乎变化并不大，但只要深入玩进去就会发现，本作相比前作，各种细节上的进化简直堪称飞跃，比如最初的面向新手的教学迷宫，还有城镇的银行，以及让特鲁尼克大叔不再局限于商人身分的转职系统，面包也细化出各种附加效果，此外更有诸如壶等来自《风来之西林》的道具和系统。当然，6 年过去，新的怪物也加入了很多。

如果说前作还有很多尝试和探索的成分，那么本作在 Chunsoft 经过了两作《风来之西林》的积累后，可谓是完成了从青涩到成熟的大转变。由于在日本本土取得了 58 万的销量，因此 Enix 也把该作推向了北美市场，成为惟一登陆美国的“《特鲁尼克》系列”作品。对比《陆行鸟不可思议的迷宫 2》的销售数据，我们会发现，这两作在日本市场的销量惊人地一致，所以 Enix 向海外推广《特鲁尼克大冒险 2》也有和 Square 较劲的成分在里边。



但是日本国民级的《勇者斗恶龙》在西方的认可度并不如《最终幻想》，表现在同为两个《不可思议迷宫》题材的衍生作品，《特鲁尼克大冒险 2》在北美和欧洲只获得 2 万和 1 万的销量……

虽然海外征战不算成功，但在那个日本就是全球游戏市场中心的时代，把握好日本市场依旧是取得成功的关键。2001 年，该作在 GBA 上复刻，在掌机的方寸世界中完美再现了特鲁尼克这第二次的险象重生的迷宫大冒险。

不可思议的迷宫 风来之西林 2 鬼袭来！西林城！



▲游戏封面，萌萌的大头贴风格。

《陆行鸟迷宫》和《特鲁尼克》都出了续作，《风来之西林》当然也不会落后，2000 年 9 月 27 日，《风来之西林》第二作《不可思议的迷宫 风来之西林 2 鬼袭来！西林城！》在 N64 上发售。

从名字可以看出，这次的序列号依然是 2，但标在了“风来之西林”后面，而“不可思议的迷宫”成为了一个独立的前缀，这意味着在 Chunsoft 的游戏开发体系中，《不可思议的迷宫》已经是其旗下的一大品牌，而《风来之西林》则是由 Chunsoft 自家开发的系列之一。



▲ Chunsoft 坚持在任天堂主机上推出《西林》新作，因为登陆在第五世代最强机能主机，因此画面的进步也非常明显。

虽然是续作，但在时间设定上比初代要早，讲述的是西林在少年时代的一次旅行中，帮助一个被鬼袭击的村子的故事，而西林的冒险依然不是独自一人，依旧有伙伴，但可选伙伴的范围比前作大了很多，甚至可以收服的怪物做同伴，而且这些同伴和西林一样，都会获得经验值并成长。此外，本作还有一个相当大的筑城系统，用中后期迷宫中收集的材料进行筑城，但在筑城中有时会发生被鬼袭击而使筑城工程遭到破坏的情况。细节上则有手环耐久设定等变化。

2000 年正是 PS 如日中天的一年，而 Chunsoft 把自家的这款系列第二作独家做给任天堂的 N64，甚至之后也没在其他任何平台进行复刻，这也看得出 Chunsoft 和任天堂的合作之深。事实上 N64 虽然到最后也没能抢回前辈的主机霸主地位，但多次发力也使其一度紧逼 PS，没能做老大但也坐稳了老二，而第二作的《西林》，其最终销量 37 万，相比前作没有少多少。

哆啦 A 梦 3 魔界的迷宫



▲结合游戏内容，就会知道什么叫"好奇害死猫"。

比《西林 2》晚上市大概 3 个月的本作由 Epoch 开发并发售。这个公司在游戏圈子里虽然名声不大，但却在游戏历史上推出了首个真正意义上的换卡式掌机——Game Pocket Computer，只不过游戏没跟上，没火起来。在 FC 发售后，便以第三方游戏厂商的身分在各平台推出游戏，其中不少取之于动画。这部《哆啦 A 梦 3 魔界的迷宫》便是其动漫改编作品之一。

该作是 Epoch 在 PS 平台上发售的"《哆啦 A 梦》系列"第三作，前两作都是动作游戏，本作则改为 Roguelike 类型，也是哆啦 A 梦相关所有题材中惟一一款 Roguelike。片头一段非常熟悉的旋律后，便又开始了大雄的日常：在厌烦了被胖虎等当傻瓜欺负、被老妈骂后，使出一哭二闹三打滚的必杀技，让哆拉 A 梦把自己带到时间大厅，却意外发现了一个巨大的地下洞穴，在深处的祭坛更是发现了奇怪的生物"比特"。终于可以有炫耀资本的大雄便



▲怂如大雄，也要在迷宫中面对挑战。

去把胖虎等伙伴们都叫来玩，结果可怕的魔物——古代的克里特岛人突然苏醒，把大雄的伙伴们全部抓走。尽管大雄很怂，但还是很有担当的，于是和"比特"一起，开始在巨大的地下洞穴展开了拯救伙伴的大冒险。

这款游戏是一款标准的 Roguelike，除了各种道具和随机生成的迷宫外，也有专门的食物铜锣烧，而在没有铜锣烧的时候，使用其他可吃喝的道具也可以回复少量满腹度。随着流程的进行，救出的小伙伴们也会陆续加入，角色对应的秘密基地更可以买到不同效果的道具。而除了常规的中毒、麻痹、混乱等异常状态外，本作还特别加了一个笑的状态，不能判别道具也没法使用道具，虽然无奈但也平添了乐趣。此外，还有天罚鞭、哆啦美支援等隐藏要素。

不可思议的迷宫 风来之西林 GB2 沙漠的魔城

就像初代的《风来之西林》一样，《西林》的第二作在家用机上推出之后，也在掌机上推出了同世代作品，这次出在 GBC 上，世代的序数 2 放在了"风来之西林 GB"后面，意味着该作其实也是 GB 版的续作。


▲卡盒和卡带，卡带采用了当时很流行的透明壳。

这作的时间设定在《西林 2》的 10 年后，西林依旧和同伴科帕旅行在沙漠中，因体力不支倒地，幸运的是没有就此成为干尸，不幸的则是被关进了大牢……而一切的起因，则是这座沙漠之城的领主突然变得怪异。为了解开谜团，西林再度踏入凶险的不可思议的迷宫。这一作除了因为平台为 GBC 而进入了彩色的世界外，更有救助系统引入。游戏中没有风来救助队，把自己在迷宫倒下时生成的密码发给同样玩此作的玩友，之后玩友通过此密码完成救助便可将自己复活，

如此以来，不仅自己的道具等不会丢失，救助者也会获得特别的奖励，是一个助人利己的设定。此外道具也增加了诅咒和祝福的设定，被诅咒的道具无法使用，被祝福的道具则效果倍增。手环虽然可以合成，但同样也有来自《西林 2》的裂缝设定，所以用于修补的镀金卷轴也非常重要。

而在开发本作时，Chunsoft 依旧保持一步一个脚印的精益求精制作态度，以至于在本作上市时，其所在平台的 GBC 的后续主机 GBA 都已经上市半年，相比仅仅晚上市一个月的同在掌机上的 GBA 版《特鲁尼克大冒险 2》，画面更让人感觉落后了一个时代，不过本作的完成度非常高，堪称是整个《西林》乃至“《不可思议的迷宫》系列”的里程碑之作，因此仍旧获得了一致的好评。

2008 年，该作在 NDS 上推出了移植版《不可思议的迷宫 风来之西林 DS2 沙漠的魔城》，虽然音乐画面的表现中规中矩，但原作中比较令人惋惜的画面在移植版中还是得到了完好的表现，而增加的几个隐藏迷宫也彰显了厂家的移植诚意。



▲“《不可思议的迷宫》系列”在掌机上的首次彩色出演，但并不是第一款，各位还记得首款彩色画面的掌机 Roguelike 是哪一款吗？



▲重制的《西林 DS2 沙漠的魔城》。

不可思议的迷宫 风来之西林外传 女剑士飞鸟见参

2002 年 2 月 7 日，从来没有《不可思议的迷宫》作品登陆的世嘉游戏机平台，也迎来了首款《不可思议的迷宫》作品——发售于 DC 平台的外传作品《不可思议的迷宫 风来之西林外传 女剑士飞鸟见参》，该作并非是 Chunsoft 直接开发，而是授权给 Neverland（代表作有《四狂神战记》、《罗德岛战记》、《符文工房》等）开发，并由世嘉负责发行。



▲主角是《西林 2》中登场的女剑士飞鸟。

我们此前介绍的《西林》，虽然是家用机版先出而掌机版跟随其后，但彼此独立，并明确地区分为《风来之西林》和《风来之西林 GB》两个子系列，同世代的系统规则相近但世界观故事也是各说各的。本作之所以被明确地冠以“外传”，是因为主角并非西林，而是《西林 2》中与西林同样为风来人的女剑士飞鸟，在修行途经天轮国时遇到了西林的伙伴科帕。游戏的流程包括了钢贺篇与八魔天篇，通关后也有众多挑战等待着玩家。系统上，本作因为支持网络而成为整个《西林》乃至“《不可思议的迷宫》系列”中首款对应网络功能的作品，这其中包括每周都配信的新迷宫、对应网络功能的救助等等。该作后来在 2002 年末推出了 PC 版，依旧是 Neverland 开发，发行则由 Chunsoft 担任，最特色的网络功能自然也保留下来。而在 DC 版和 PC 版分别于 2002 年和 2005 年停服后，官方还推出了离线补丁，将每周更新的迷宫、八魔天的挑战迷宫等全部配送下来，还将救助恢复了密码救助。



▲系统和画面都是标准的《不可思议的迷宫》。

勇者斗恶龙 不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险 3

从以上的几作《西林》可以看出，在进入 2000 年之后，“《不可思议的迷宫》系列”的推出频率还是蛮高的，2000 年的《西林 2》、2001 年的《西林 GB2》以及 2002 年的外传《女剑士飞鸟见参！》，而在这之后，“《不可思议的迷宫》系列”的元祖、2 代在 GBA 上复刻后大受好评的《特鲁尼克大冒险》最新作，也在 PS2 上推出了。

本作设定在前作的 6 年后，曾经解决了“邪恶之箱”灾难、又极具商业头脑的特鲁尼克在儿子波波罗 12 岁生日时，带着老婆和儿子去南方海岛度假，却遭遇海啸流落到了有着古老建筑的



▲▶ PS2 版和 GBA 版的封面，封面上的最大变化，是发行厂商在 PS2 版时为 Enix，而到 GBA 版时已经 Square Enix 了。

巴利那波村，尽管这一家人都活了下来，但波波罗却陷入了长睡不醒的状态，为了解救儿子并找出一切问题的根源，过了 6 年舒服日子的特鲁尼克再次拿起武器和防具，踏入凶险的迷宫。

这一作的怪物基于《勇者斗恶龙Ⅶ》，难度上则做了史无前例的重大调整：结束迷宫冒险后，等级还会继承。虽然说随着流程进行而难度提升会抵消等级继承后的强度提升，但这个改变还是可以让玩家在以后的迷宫中都能有较高的起点去面对怪物。而传统的 1 级开始的迷宫也依然保留供玩家挑战。这一作的《特鲁尼克大冒险》中，有的系统是继承自《西林 2》的，比如怪物同伴系统、改编自《西林 2》的土偶系统的石像系统等，此外中盘开始可以选波波罗冒险，这种直接更换操作角色的设定也是《特鲁尼克大冒险》乃至“《不可思议的迷宫》系列”中的首次出现。

2004 年 6 月，《特鲁尼克大冒险 3》在 GBA 上也推出了复刻版，增加了新的迷宫和新的怪物，而该作也是 GBA 上最后的一款《勇者斗恶龙》以及 Roguelike 类作品了。



▲ PS2 版的《特鲁尼克 3》，魔法效果做了极大的强化。

魔界转生

这款 Roguelike 由 TAMSOFT 开发——也就是《闪乱神乐》的开发厂商，早年在 PS 上的《斗神传》曾因为细腻的贴图而引起过轰动。而该游戏的原著更堪称是经典，这部 1964 年 12 月开始在大阪新闻上连载的日本小说家山田风太郎的作品，讲述的是发生在德川幕府第三代将军时的天草、岛原基督徒起义被镇压 10 年后的故事，堕入魔界的天草四郎和追随者借由转生回到人间作乱，一方面策动御三家之一的德川赖宣扬旗叛变，一方面纠集带着未竟之志死去而堕入魔界的剑豪们，以此来向将军德川家光复仇。而作为主角的柳生十兵卫则要阻止这次魔界给人间带来的大乱。由于作品问世早且影响大，因此这部小说多次被改编成电影，其故事在游戏领域也被多次采用，像著名的 2D 刀剑格斗游戏《侍魂》便完全采用了天草堕入魔界后转生复仇的故事。而 2003 年 7 月在 PS2 上直接以《魔界转生》为名发售的游戏，则是这部影响深远的作品的惟一一次完全基于原作的游戏化作品。尽管有着原作的盛名加成，但游戏发售后却引来一片不满。从设定上说，强调收录 100 种武器和防具的本作，在每次进入都有变化的 3D 领域中和诸魔物展开战斗，而有效利用魔物们掉落的道具和物品也是过关的关键，此外还有合成的设定……但过于传统风格的人设以及单调的打斗，都让这款游戏受到了不少差评。而《魔界转生》在电子游戏领域的这一次不算太成功的出征，便也止步于此了。

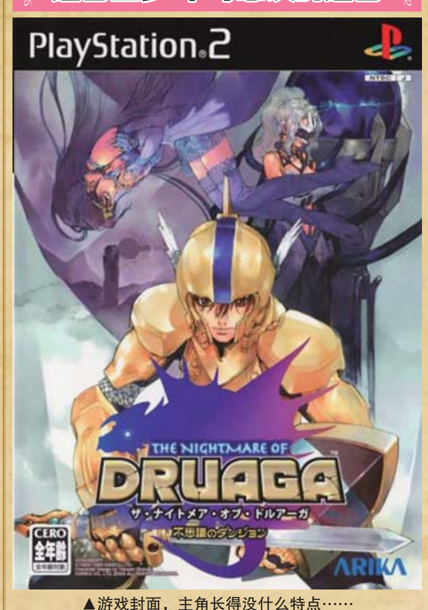


▲封面的画风还是很吸引人的。



▲一组不大清晰的游戏图，可以看出本作是真实比例，而且也可以调出类似《不可思议的迷宫》那样的格子。

迷宫噩梦 不可思议的迷宫



▲游戏封面，主角长得没什么特点……

2004年7月29日，Arika发售了一款《不可思议的迷宫》的游戏，该游戏由与Chunsoft合力开发了后两作《特鲁尼克大冒险》的Matrix开发，分别获得了Arika的《迷宫塔》与Chunsoft的《不可思议的迷宫》的使用授权，因此这其实也是一款融合了两款作品的《不可思议的迷宫》游戏。主角吉尔是来自于《迷宫塔》和《伊西塔复活》的主角，和《西林》等每次进入都随机生成的迷宫不同，本作的迷宫格局几乎是固定的，而在《迷宫塔》的系统下，有着需要先找到钥匙才能继续深入下一层的要求。此外，满腹度的设定也得以保留。

该作面向美国市场销售时，委托Namco负责销售——不过和之前几次《不可思议的迷宫》登陆北美市场差不多，这款迷宫探索游戏并没有受到海外玩家的青睐，在美国和欧洲的成绩依旧是3万和2万，想要逆袭Roguelike的诞生地，似乎也不是那么容易……



▲游戏画面看着有些像《暗黑破坏神》，其实是不折不扣的Roguelike。

口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队·赤之救助队

当时间进入到2005年，任天堂面对索尼PSP的强势来袭，采用了NDS做主力、保留GBA做后备的两手准备：一旦NDS力有不逮，便由GBA的后续主机走同样的高机能路线正面硬拼。当然结果我们都知道了，不到半年，任天堂的蓝海战略取得了成功，NDS以绝对的优势取胜……回首时叙述自然是三言两语片刻说完，但身处当时扑朔迷离的局面中，很多厂商还是选择了非常谨慎的做法，其中Chunsoft的“《不可思议的迷宫》系列”新作，更选择了将两个版本跨GBA和NDS两部不同主机的前无古人、后无来者的做法。

此次的新作是来自与Pokemon公司的合作，带来了《口袋妖怪》的相关授权，把这个风靡全球的怪物级软件拿出来合作，这无疑意味着Chunsoft的“《不可思议的迷宫》系列”将再添大牌新作。游戏和《口袋妖怪》正统作一样采取双版本的形式发售，而游戏企划时正值任天堂对NDS未来不确定而暂时采取NDS与GBA双机共存之时，Pokemon方面则让负责开发的Chunsoft将两个版



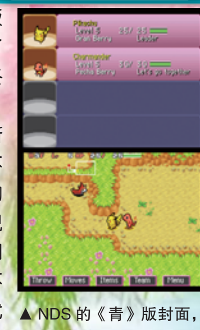
▶▼《赤·青》版的封面，也是迄今为止惟一一作同作品的不同版本分跨不同平台的游戏。



本分别出在 GBA 和 NDS 平台上，一来方便应对以后的不确定局势，二来可以保证两大版本所对应的主机用户实现尽少量的重合。

游戏基于第三代《口袋妖怪》，所有的精灵和技能都来自原作，而和以往的《不可思议的迷宫》乃至所有 Roguelike 不同的是，本作可以最多 4 个角色一同组队出战，难度也根据《口袋妖怪》面向全年龄群体的定位而调低，诸如失败后道具不会全部消失的设定也的确体贴了不少。而作为《口袋妖怪》的衍生作，本作也将原作中让人欲罢不能的收集要素保留下来，前三世代的精灵全部登场。而且在耐玩度上也完全和正统作一致：通关只是个开始，之后大量的神兽挑战以及精灵的收集和培养才是真正开始。而玩家在体验收集乐趣的同时，亦不断地在 Roguelike 特有的挑战中达成一次次的成就感。

该作的市场反响非常热烈，GBA 和 NDS 版在日本本土的销量分别超过了 70 万和 80 万，在欧美更是热销，其中 NDS 版在北美一个市场就突破了百万，而两个版本的最终销量总计达到了 408 万，为《口袋妖怪》开辟了新的衍生系列；，也为“《不可思议的迷宫》系列”的销量实现了新高，更实现了在海外的成功拓展。如今在很多英文网站的“不可思议迷宫”词条下，代表性的图片往往放的就是“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”的封面图。



▲ NDS 的《青》版封面，因为和 GBA 版同时开发，所以在画面以及双屏应用上都比较有限。

无论是游戏本身的品质，还是两家厂商的双赢，以及核心向与大众向的两大系列的彼此融合。而这也是游戏史上一次非常成功的双赢合作。

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫

▲主角是来自于《DQ Ⅷ》的杨格斯。

本作是《勇者斗恶龙》的“不可思议的迷宫”外传系列的第四作，发售于 2006 年 4 月，此时的 Enix 也与 Square 合为了 Square Enix，而 Chunsoft 也与 Spike 合并为了 Spike Chunsoft。游戏也不再以特鲁尼克为主角，而是《勇者斗恶龙Ⅷ》中山贼出身的角色杨格斯，不过时间设定在其少年时代，所以游戏中的杨格斯还是个小 P 孩——之所以说是小 P 孩，是因为这个家伙在正太时代也和萌没任何关系。游戏既然基于《勇者斗恶龙Ⅷ》，那么原作中如紧张系统等设定也继承了下来。从《特鲁尼克大冒险 3》那里则继承了怪物同伴系统，并且增加了合体。

游戏说的是少年时的杨格斯很羡慕老爸——幼狮盗贼团的团长，希望自己也能成为一名大盗，无奈年纪太小老爸跟本不带上他。在一次好奇地把玩父亲带回的奇怪的壶时，杨格斯被吸进了壶里，于是为了回到原来的世界，少年杨格斯开始了冒险。

在本作推出之后，第二年 Spike Chunsoft 又在手机上推出了《勇者斗恶龙 不可思议的迷宫 移动版》，杨格斯依然活跃，但内容已经和 PS2 版不同。而 2009 年的《勇者斗恶龙 更加不可思议的迷宫 移动版》，就完全是款新作了。



▲和独眼巨人比，杨格斯也显得很高大啊……

降魔灵符传 伊津奈

2006年，NDS的火爆吸引了很多第三方厂商加入进来，而NDS也在这一年出现了轻度玩家向的游戏与核心向游戏大作频发的盛况。《降魔灵符传 伊津奈》便是这个时期诞生的一款传统游戏，本作由Ninja Studio开发、SUCCESS发行，于2006年6月8日上市，作为一款独立的Roguelike，本作大部分系统都直接向“《不可思议的迷宫》系列”看齐，如烧制武器、降魔系统分别就是武器合成和收服怪物同伴；但也有自己的特色，比如作为卖点的美少女忍者以及特色的灵符系统等。而难度设定上，因为保存了等级的设定，因此也不如正统的《西林》等同类型作品的难度高。



▲封面直达主题：萌妹子。

该作发售时NDS也算是过了初期阶段，但画面依旧维持在GBA的水准，一定程度上影响了原本可爱的人设在游戏中的表现，好在古色古香的音乐在一定程度上为最直接的音画表现扳回了些分。尽管相比“《不可思议的迷宫》系列”，本作在细节上还有些不足，但对于当时的Roguelike爱好者们来说，除了家用机平台的《少年杨格斯与不可思议的迷宫》，《西林》新作也是遥遥无期，而该作的女忍题材也的确让人眼前一亮，因此本作还是比较受欢迎的。不过半年后随着初代《西林》在NDS上的复刻，这款被众迷宫玩家用来解馋开胃之作，便不大被提起了。


▲游戏时上屏除了显示地图，还会显示妹子。

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

2006年9月，随着《口袋妖怪 钻石·珍珠》的发售，《口袋妖怪》进入了第四世代，而Pokemon与Chunsoft合作的《口袋妖怪不可思议的迷宫》在初次合作便取得巨大成功后，随着第四世代的到来，新的合作便也开始。这款基于四世代的作品同样分为两个版本，即《时之探险队》和《暗之探险队》，由于不必再照顾GBA，因此在画面细节上，本作比前作都有了不小的进化。这次依旧是人类变成了口袋妖怪后来到了口袋妖怪的世界，为找到变回人类的方法而与立志成为探险家的搭档组队冒险。系统上则遵循了第四世代，比如物攻和特攻的全新分类便也体现在本作中。专有道具合成系统、Wi-Fi救助等新要素也让玩家有种耳目一新的感觉。





▲又是两个版本，人气也是相当高。



▲游戏画面，口袋妖怪们的动作都非常丰富。

特别值得一提的是，Chunsoft在这一作的剧情上下了极大的功夫，原本主角莫名其妙地变成口袋妖怪的事件背后，隐藏的竟是危及世界的危机；而看似凶残的想要灭世的大反派，也并非真的幕后元凶……剧情发展称得上是一波三折，给剧情整体表现薄弱的“《口袋妖怪》系列”加了不少分。由于难度控制得极佳，因此玩家既不会感觉到被卡住，也不会觉得简单而无聊，通篇在精彩的剧情和颇具挑战的迷宫冒险中推进，并收服同伴壮大自己的探险队。和前作一样，让人欲罢不能的精灵收集也是在正篇剧情结束后，才随着大量神兽战的开启而真正开始。

该作两个版本的总销量达到了493万，一举超过前作两个平台版本的总和，跻身《口袋妖怪》衍生系列销量中的前三名，而其在日本、北美、欧洲均过百万的销量，也让Chunsoft的《不可思议的迷宫》再度为全世界玩家所认可。

罗格之心迷宫

2007年4月26日，刚刚成立一年的Compile Heart在PS2上也推出了一款Roguelike，这款游戏的原名为“ローグ ハーツ ダンジョン”，其中ローグ即《Rogue》，Roguelike的始祖作品；ハーツ取自于该公司的名字；ダンジョン则是迷宫。所以从标题原名就能看出，该作是一款以向《Rogue》、《不可思议的迷宫》等经典致敬的作品。游戏的画面类似于《不可思议的迷宫》，甚至借鉴了很多操作方式。而游戏的一大特色在于其哥特式的风格——起码进入游戏时的管风琴片头曲和华丽的建筑风格是哥特风格。而游戏中的怪物也基本都是西方魔幻作品中的魔怪，如低端的僵尸、高级些的半人马等。道具则是武器、杖、卷物、回复道具、食物等，食物的存在意味着该作需要留意满腹度的问题。整体上说，这款作品是在很多Roguelike前辈致敬、但也缺乏自己特色的游戏。



▲比较没特色的封面……



▲比起PS2版同类作品，本作的画面只能说很一般。

降魔灵符传 伊津奈2



▲对比前作封面，会发现游戏的对应年龄从全年龄变为了12岁以上。

电子游戏平台的Roguelike不少，但真正成为庞大系列的只有《不可思议的迷宫》，而在《不可思议的迷宫》之后，第二个成为系列的Roguelike，竟然是以卖萌为卖点的《降魔灵符传 伊津奈》，多少有点让人意外。大概是前作的销量还不错，所以厂商再接再厉，在前作发售两年后再度推出了续作。这款续作的变化相比前作并不大，主要是前作的人气配角希诺在本作中也可以使用，另外还增加了合体的特写，而所加的新的灵符用法则是对战斗系统的进一步补完。游戏最大的卖点，还是萌萌的女忍人设和挑战各种迷宫时的成就感。


▲合体技特写。

陆行鸟的不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫



▲萌萌的陆行鸟的迷宫冒险又开始了，而 NDS 版的封面相比 Wii 版多出了希德，也强调 NDS 版增加了希德的冒险模式。

说了这么多的 Roguelike，大家应该还记得可爱的陆行鸟和莫古利结伴冒险的《陆行鸟的不可思议的迷宫》吧？第二作之后虽然有好几年没消息，但在 2007 年 12 月，却在 Wii 上推出了新作，而其上市时间，正是第一作发售 10 周年的日子，因此该作也是系列十周年的纪念作。此次游戏的主角是财宝猎人希德的陆行鸟，在和希德一起来到名为“忘却时间之街”的神秘街市时，发现这里的人们除了少女希萝玛外，都信奉着“忘却即幸福”的信条，当钟声响起时，这里的人们便失去了一切记忆。而一个叫拉斐尔的神秘男孩为了帮助人们找回记忆，创造了记忆的迷宫。为了探索真相，陆行鸟和希德开始了迷宫冒险。

本作支持 16 ：9 宽屏显示，同时支持 Wii 的经典手柄，系统上则增加了职业系统，不同的职业对应不同的技能。技能也不再依靠魔法书而改为和职业关联，因此也增加了相当于 MP 的 SP，职业本身也设有职业等级。不过曾经特色的 TATB 系统，最终却还是回归为系列大众化的回合制。值得一提的是，尽管植松伸夫已经已经离开 Square 多年，但这次还是为这款《陆行鸟迷宫》的 10 周年纪念作再度谱曲。

和前作一样，本作也发售了美版，命名为《最终幻想传说 陆行鸟的迷宫》，表现虽然不如《口袋妖怪不可思议的迷宫》那么让人咋舌，但 9 万的美版销量相比前作也好了很多，本作的最终销量为 21 万。2008 年 10 月 30 日，本作的复刻版《希德与陆行鸟的不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫》在 NDS 上发售，追加了希德的冒险模式以及对应的迷宫，增加了 HARD 难度以及新的职业，在平衡性上做了进一步调整，NDS 版只在日本销售，加上又是复刻版，因此只卖了 6 万套。此后至今，“《陆行鸟迷宫》系列”再无新作公布。



▲ Wii 版的游戏画面，系列的画面特效又上升了一个等级。

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

在本作公布前，大概没有多少人会想到《樱大战》也能做成 Roguelike，但经常打意外牌的世嘉还真的就将一众美型的灵力妹子给 Q 版化做成了迷宫冒险游戏。游戏于 2008 年 3 月 19 日发售，帝国华击团、巴黎华击团、纽约华击团的妹子们在本作中齐聚一堂。

游戏的系统和画面就是《樱大战》版的《不可思议的迷宫》，虽然开发和发行都看不到



▶游戏封面的主题就是三大华击团齐聚一堂。

Chunsoft 的踪影，但该作的开发厂商 Neverland，正是此前为 DC 开发《西林外传 女剑士飞鸟见参！》的厂商，而有了上次的经验，这次与世嘉合作，便直接绕过 Chunsoft 的系列版权，用了世嘉自己旗下的人气品牌《樱大战》。

故事说的是帝国华击团的花组在首演《奥尔良的少女》时，舞台上突然出现了自称贞德的神秘女性，之后东京、纽约、巴黎都发生了异变，灵子甲胄也因为灵力异常而无法启动。于是三大华击团的成员们，包括大神一郎和外甥大河新次郎以及妹子们全部出击来解决危机。游戏中除了包含怪物屋等各种“《不可思议的迷宫》系列”的系统外，还保留了 AVG 部分和 LIPS 系统（在限定时间内回答妹子的问话，回答痛快与否会直接影响到好感度）。大概是游戏类型的关系，本作中的 AVG 部分比起其他《樱大战》少了不少，并直接影响了作为“《樱大战》系列”精髓的 LIPS 系统。不过作为一款迷宫游戏来说，本作可圈可点之处也是很多的。



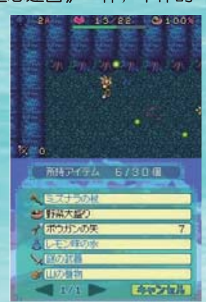
▲游戏画面，角色们 Q 化成了二头身。

渥大利亚迷宫

《渥大利亚》是 1986 年上映的一部以表现战争中悲伤唯美的爱情为主题的动画电影，和那个年代日本的大多数战争题材动画一样，剧情上着力于对战争残酷的表现以及人性的反思，因此该动画也成为日本动画史上的一部经典。而这部经典的游戏，一直到 2008 年 5 月 15 日才在大热的 NDS 上出现。改编自经典动画电影的《渥大利亚迷宫》可谓是在众多粉丝的期待和关注中发售的，而游戏的开发商正是之前开发了《罗格之心迷宫》的 Compile Heart。和《罗格之心迷宫》一样，本作的各种设定也都能看出其明显在向“《不可思议的迷宫》系列”致敬，尽管照搬了《西林》中一些核心向的设定，但较低的难度却让这款作品在游戏部分的表现有些不伦不类，而迷宫冒险的过程也有些乏味。至于原作精彩的剧情，更在游戏中遭到了大幅删减，使得原本应该是重头卖点的剧情部分的表现也相当单薄，最终获得了 Roguelike 玩家们的一片抱怨声，《渥大利亚》这惟一的一次游戏化，也以厂商的草率而在游戏史上一闪而过。



▲游戏封面，相比原作，人设更加符合现代玩家。



▲迷宫部分一般、剧情更是单薄……

不可思议的迷宫 风来之西林 3 机关屋的睡美人

2008 年 6 月 5 日，对于“《风来之西林》系列”的粉丝来说是一个值得纪念的日子，经过 8 年的等待，《西林》的系列第三作终于来了！依旧登陆任天堂的主机，这次是重夺霸主地位的 Wii。

在时间点上，本作是发生在《西林 2》之后的 11 年、《西林 GB2》之后的 1 年，在这一作中，与鼬鼠同伴科帕一起旅行的西林与和曾经指导他的剑术师傅再度重逢，在师傅的指引下，西林为解开机关屋之谜，而再度踏上迷宫探险之旅。此外人气女剑士飞鸟在本作中也作为伙伴登场，而



▲久违的《西林》最新作，依然出在任天堂主机上，发行厂商则变为了世嘉。

Roguelike 漫谈 &《风来之西林》20 周年特企


▲ PSP 版《西林 3》的包装盒和 UMD，这是“《西林》系列”首次登陆索尼游戏机。

玩家可以在剑术师傅和飞鸟之间自由选择同伴。由于和剑术师傅的重逢，本作中西林也学到了新的二刀流战术——一回合二次攻击，但因为没有盾所以受到的伤害也较大。此外这一作也开始引入了属性设定，所有的怪物都有了不同的属性，其对应的自然是面对不同属性攻击所受到的或轻或重的伤害。和《特鲁尼克 3》一样，完成迷宫后等级会继承下来，但作为传统的挑战项目，从 1 级开始挑战的迷宫也有所保留。

值得一提的是，本作的发行厂商为世嘉而非 Chunsoft 本身，说来在世嘉做硬件主机的那些年，Chunsoft 甚至没能亲手给世嘉主机打造一款“《不可思议的迷宫》系列”的作品，仅仅一款外传也还是授权其他厂商之作。如今 Chunsoft 的这款《西林》第三作直接由世嘉发行，多少还是有点让人感慨世事的变化。而这一年的 11 月，《沙漠的魔城》的 NDS 移植版也紧随而至，2008 年的下半年对于《西林》的 FANS 来说，无疑是非常充实的。

2010 年，本作以《不可思议的迷宫 风来之西林 3 携带版》为标题，在 PSP 上推出了移植版，而这竟然是索尼进入游戏市场的近 20 年中，“《风来之西林》系列”首次登陆索尼的游戏机平台。



▲ Wii 版画面，看得出各种画面细节都非常丰富了。

口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队



▲本作是“《不可思议的迷宫》系列”以及《口袋妖怪》衍生系列惟一的一款资料篇作品。

资料篇是《口袋妖怪》正统系列的传统，而作为衍生系列的《口袋妖怪不可思议的迷宫》也出资料篇，却出乎了很多玩家们的意料。如果说《时・暗探险队》是基于《钻石・珍珠》，那么 2009 年 7 月 13 发售的这款资料篇《空之探险队》便是基于第四世代的资料篇《白金》，除了基拉帝纳和塞伊米的新形态出现在了游戏中，也新增了不少初期可选用的精灵以及圈圈熊酒吧等新要素。和《时・暗之探险队》一样，本作通关后开启的迷宫和供收集的精灵也非常丰富，还可以用密码直接开启隐藏迷宫。而本作尤其让人惊喜的，是新的外传模式，该模式中的主角是原本游戏流程中的 NPC 们，玩家通过扮演这些 NPC，来从他们的视角来亲身参与与观察这个口袋妖怪的世界，尽管外传剧情不如正篇波澜壮阔，但其中的细腻也足以打动玩家。



给衍生作品出资料篇，无论对 Chunsoft 还是 Pokemon，都是一次很大胆的尝试，尽管这作几乎获得了玩过该作的玩家的一致好评、甚至成为许多口袋玩家心目中足以超越正统作的经典，但叫好不叫座的尴尬还是出现了。虽然有“口袋妖怪”这个金字招牌，所谓的叫好不叫座也只是相对于前两作，但 156 万的销量相比前作近的大幅缩水仍然让人为这款制作精良的诚意之作感到惋惜。在这以后，该系列便没有继续出资料篇。

口袋妖怪不可思议的迷宫 前进！炎之冒险团·出发！岚之冒险团·目标！光之冒险团



▲以在线付费下载方式进行销售的《口袋冒险团》。

2009年，"《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列"接连推出了两作。就在《空之探险队》发售后的一个月，Wii上也发售了新作，就是标题中那一大串名字的三个版本，不过和《空之探险队》不同，本作是在Wii的电子商店Wiiware上在线付费下载购买的电子版，也是"《不可思议的迷宫》系列"首次以在线销售方式进行贩卖的作品。游戏的三个版本分别对应三种属性：火系、水系和电系，而初期可用的精灵也都和这些属性对应。和《救助队》、《探险队》的原作风格不同，本作采用了此前同样在Wiiware平台提供付费下载的《大家的口袋妖怪牧场》和《乱战！口袋妖怪大乱斗》中的Q版造型，而在《大家的口袋妖怪牧场》中招牌的卖萌动作叠罗汉，也在本作中成为了一种合体攻击的方式。



▲萌点十足的叠罗汉合体攻击。

《口袋迷宫》以此风格推出的作品仅此一部，此后的续作中，一切风格都遵循原作，而这种Q版风格，则由"《口袋妖怪大乱斗》系列"传承下去，并延续至今。

不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐



▲ NDS和PSP版共同的封面图。

2010年2月25日，"《西林》系列"的第四作《不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐》在NDS平台发售。游戏的时间设在《西林GB 月影村的怪物》和《西林GB2 沙漠的魔城》之间，舞台设在南国，西林和科帕乘船旅行时遭遇海难流落到美丽的南国海岛卡希坦岛，本以为被幸运眷顾，实则麻烦接踵而来，首先就是西林被村民当做魔物而被处以火刑，虽然被一名叫卡米娜的女孩阻止，但女孩也因为被认为串通恶魔而下了大牢。在听从了神官的谕示后，西林便以拯救卡米娜和寻求秘宝为目的，展开了新的冒险。

由于舞台设在南国海岛，因此登场的伙伴如海贼加尔文、滑翔伞旅行少女米莉的着装都相当有南方海岛的风情，而猴子兄弟、香蕉王子等角色也都非常有热带特色。游戏增加了昼夜系统，夜晚时怪物能力的提升令游戏的难度大增，而武器成长系统也令剑、盾等有了更大的使用价值。尽管游戏几乎直接使用3代的引擎，但因为加入了大量新要素，以及身为"《不可思议的迷宫》系列"下的最新正统作，本作在难度上也没有任何退让，以挑战高难度的成就感来满足玩家。

2012年，本作以《不可思议的迷宫 风来之西林4 Plus 神之眼与恶魔之脐》为名，移植到了PSP平台，除了画面进化外，还增加了旨在利用社交网站提高玩家互动的"推特连携"模式。



▲ NDS版和PSP版的画面。

绝对英雄改造计划

2010 年，此前一直没有 Roguelike 的 PSP 接连迎来了两款作品，一作是《西林 3》的 PSP 移植版，另一作便是本作——3 月 11 日发售的《绝对英雄改造计划》。本作由日本一开发和发行，而负责开发的团队正是日本一旗下著名的《魔界战记》的开发小组。本作与《电击文库》合作，登场角色也都来自于《电击文库》的轻小说。标题中的英雄改造是该作的重要系统，包括为身体 5 个部位装备零件的改造以及黑暗诊所专门的人体改造。游戏中设有表里两个地球，两个地球相互影响，相同的人物在不同地球上的不同表现会彼此影响到，当一个世界中的角色死去，在另一个世界中也会死去，因此在闯地牢迷宫时，如何避免死亡便也十分重要。



▲游戏封面，画面风格相当有特点。

游戏讲述的是正义的不败英雄一文字焦俊在前往与最终 BOSS 决斗的途中，竟然遭遇车祸身亡，临终之际，将他自己那号称可以变成不败英雄的腰带，交给了本意是来围观看热闹的又弱又胆小的主角，嘱咐主角代替自己去干掉最终 BOSS，结果主角自然是没有悬念地被打倒，醒来之时发现身处陌生之地，而为了打败最终 BOSS，主角便在英雄的训练场开始了提升自己的磨练，以此面对赌上世界命运的残酷战斗。就和《魔界战记》一样，游戏本身的基调是有趣欢乐的，而来自《灼眼的夏娜》的夏娜、《狼与香辛料》的赫萝、《龙虎斗》的逢坂大河以及《扑杀天使》的多库洛这些人气角色，也都会在游戏中乱入。不过毕竟 Roguelike 本身的难度整体上偏高，因这些人气角色或《电击文库》轻小说等要素而来尝试本作的玩家，很可能被 Roguelike 特有的失败后道具全部丢失等设定而难住，还是需要花点时间适应一下难度的。



▲本作是 PSP 平台首款原创 Roguelike。

幕末维新传

这款在 2010 年 6 月发售、以幕末时代的维新诸杰为主角的《幕末维新传》，如果看了标题以为是维新大叔们表情凶恶地 Q 版化后在迷宫里砍杀怪物，那可就错了，事实上本作在角色设定上非常大胆：冲田总司是活泼萝莉，土方岁三是冷面御姐，西乡隆盛是大胸眼镜娘，桂小五郎（木户孝允）



▲幕末群英……



▲游戏里的人物也都非常可爱。

是叼着烟袋露着膀子的老板娘，坂本龙马则是衣着华丽的人妖，近藤勇虽然还是男人但也么看都有些娘……和其他 Roguelike 一样，每次进入迷宫都会不同，然后需要利用各种道具在迷宫中面对各种重重障碍和危机。而该作的特色，则是最多支持 4 个玩家联机，像《怪物猎人》那样和朋友们一起围攻强敌。

该作通过 PSN 发售，和前面说的《口袋迷宫冒险团》一样只销售电子版。虽然游戏本体的下载是免费的，但大量追加要素还是要花钱购买，而这也是电子游戏平台上 Roguelike 中的第一款本体免费的课金之作。

尽管游戏系统上无甚亮点，但各种美少女化的维新豪杰们也是本作一大吸引眼球的设定。

不可思议的迷宫 风来之西林 5 幸运塔与命运的骰子



▲《西林 5》的 NDS 与 PSV 版共用的封面图，也作为 20 周年纪念的主题图。

2010 年末、距离第四代《西林》发售不到半年，第五代《西林》也来了，这一作的时间设在《西林 GB2 沙漠的魔城》和《西林 3》之间，讲述西林在沙漠魔城阻止邪神复活后，在接下来的旅途中来到了招财猫村，村中的少女白吉为了拯救不久于人世的青梅竹马好友阿优决定踏入寻找命运之神的幸运塔，而西林为了帮助她，也一起进入了怪物出没的迷宫。

游戏的系统基本上和 4 代相同，不过降服怪物的友情之证、让怪物攻击无效的香料壶等新道具都为闯迷宫提供了更多的选择。难度上，本作不再像前作那么坚持高难度，而是让难度层层递进，即使是新玩家也能随着熟悉系统而循序渐进地强大起来。新增的两个玩家进行合作和对战的联机系统，则是《风来之西林》及“《不可思议的迷宫》系列”首次加入了合作和对战的双人游戏设定。尽管整体的游戏表现中规中矩，但由于难度的递进设定更合理，因此也更能留住新玩家。不过毕竟系统和画面整体上的变化都不大，所以本作并没有获得前作那么多的好评。

2015 年 6 月 4 日，第 5 代《西林》在 PSV 推出有着系列 20 周年纪念作意义的复刻版《不可思议的迷宫 风来之西林 5+ 幸运塔与命运的骰子》。之后《西林》便再未有新作公布……



▲ NDS 版的画面。



▲ PSV 版是“《西林》系列”20 周年的纪念作。

20 周年特别奉献 西林的历作形象变化

最能代表电子游戏平台的 Roguelike 的无疑是“《不可思议的迷宫》系列”，而“《不可思议的迷宫》系列”中最有代表性的无疑是 Chunsoft 本家的《风来之西林》，在本书上市之际，也正是《西林》诞生 20 周年的日子，20 年以来，系列作品经历了各种变迁，其中自然也包括了人设，下面放上《西林》历作的人物形象。

1995 年

初代《西林》的人设图，游戏中的设定年龄 18 岁，一副放荡不羁又带着调皮的少年浪人。



1995 年

SFC 版初代《西林》封面上的西林和伙伴们，人设有些美式卡通的感觉，加上做出了 3D 效果，有种胶皮娃娃的感觉。



1996 年

现在已经很难找到的《西林 GB 月影村的怪物》的原画。本作中西林设定为 19 岁，看起来比 SFC 版的成熟了一些。



1996 年 /1999 年

《西林 GB 月影村的怪物》的封面，和 SFC 版一样是胶皮娃娃风格。后来 1999 年的 PC 版也用了同样的图作为封面。



2000 年

《西林 2》中的形象，年龄设定在 10 岁，所以封面和人设基本一致。



2001 年

《西林 GB2 沙漠的魔城》中的人设形象，年龄设定在 20 岁，结合前面的卡盒表情特写和本图，会发现西林已经颇有些年轻武士的自信和风度。



2002 年 /2011 年

《月影村的怪物》的网络版首次采用的形象，同样是 19 岁，肩、臂、腰、腿都有了欧式的金属甲胄护体。后来的安卓版也采用了同样的人设。



2006 年



初代《西林》的 NDS 重制版的人设图，装备和《月影村的怪物》的网络版差不多，年龄则和原作一样设定在 18 岁，不像原作人设那么调皮，但也有些少年轻狂的得意。

2008 年



Wii 版《西林 3》的封面图，甲胄换成了日本中世纪的铠甲风格，游戏中的设定年龄为 21 岁，感觉比以前瘦了……

2008 年



在 NDS 上重制的《沙漠的魔城》，从表情和动作体现出的认真和沉稳，相比之前的 18 岁还是有些区别的。甲胄换成了当时日式游戏中常见的西式风格的皮甲。

2010 年 /2012 年



《西林 4》的人设，和《月影村的怪物》中一样是 19 岁，看起来瘦了很多。因为是去南方海岛，所以衣着也休闲清凉了不少。2012 年的 PSP 版用了同样的封面和人设。

2010 年 /2015 年



《西林 5》的人设，和封面上西林的拔刀动作不同，携带 4 把刀是 5 代人设的一大特点，设定上是 20 岁——对比下同为 20 岁的《沙漠的魔城》的人设，会发现腿细了很多。

2011 年



安卓平台的《不可思议的迷宫 风来之西林 虹之迷宫录》进入游戏的图片中的西林形象，穿着和《西林 5》一样，但表情又有些青少年的感觉。

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫



▲做了各种尝试的《伟大之门与无限迷宫》。

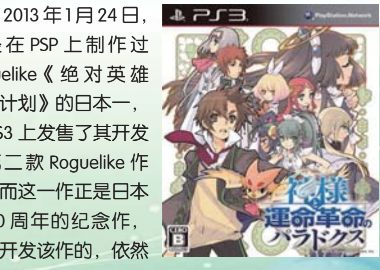
2011 年，3DS 的发售让掌机市场进入了新的世代，很多玩家便都期望起自己喜爱作品出现在机能更高的 3DS 上。《口袋迷宫》也是如此，毕竟前作的《空之探险队》完美得几乎无可挑剔，而 3DS 机能支持下的《不可思议的迷宫》也非常让人期待。本作标题中的“伟大之门”，也是利用 3DS 摄像头的 AR 功能，来拍摄现实中的圆形物体开启新的迷宫。此外建设口袋乐园让各种习性的精灵都有家的感觉。

这作的精灵比例比较大，所以战斗场面也显得更有魄力，而这只是游戏的试验性创新之一，除了画面让口袋妖怪更大，还有对应摄像头的“伟大之门”模式、将登场精灵进行大幅精简、难度也进行调低……可惜种种试验性质的设定几乎都未获得认可，在一定程度上影响了本作的评价，首先是没有全精灵收录这点玩家并不买账，而与此对应的全精灵经验值共享则导致游戏的难度以及培养乐趣都大幅下降，同时也因为收录精灵数量少而使得游戏时间大幅缩短；至于伟大之门，乍一看是全新的宣传点，但因为对光线要求比较高，因此经常有扫不出的麻烦，即便进入，也会发现这其实只是随机生成迷宫并安排使用精灵的外传模式，根本无需摄像头扫描现实中的圆形物体。而游戏难度的进一步降低，使得中后期玩家可以直接放开同伴让同伴单独行动作战而无需担心被战胜，如此一来，步步为营的挑战乐趣以及九死一生恶战的惊心动魄也都荡然无存了。后期的付费 DLC 关卡虽然还算厚道，但也没人叫好……很显然，没有难度做保证的 Roguelike，即使画面进化得唯美细腻，也还是丧失了 Roguelike 最原本也最让人欲罢不能的挑战乐趣与成就感。



▲游戏最大的进化无疑是画面，非常华丽。

神明与命运的悖论



▲收录主要角色的封面。

2013 年 1 月 24 日，曾经在 PSP 上制作过 Roguelike《绝对英雄改造计划》的日本一，在 PS3 上发售了其开发的第二款 Roguelike 作品，而这一作正是日本一 20 周年的纪念作，负责开发该作的，依然是《魔界战记》的开发小组。游戏说的是高中生神乐坂林亚在商业街的抽奖活动上试手气，竟然意外地抽中大奖，成为被神



▲画面角度更像是 S・RPG……

选中的人类，正当她打算在天界的“命运改变回路”产生的迷宫中改变命运时，恶魔忽然出现，于是神乐坂林亚在接受天使的指示后，深入迷宫消灭恶魔。

由于是20周年纪念作，因此日本一在本作上的功夫非常大，结合20周年的活动，日本一更为该作发行了主唱专辑和原声大碟这些CD周边。

圣魔导物语



▲封面图，角色们都很可爱。

2013年3月28日，索尼的新世代掌机PSV迎来了其首款Roguelike。该作为两度开发Roguelike的厂商Compile Heart，虽然前两作都反应平平，尤其是《渥大利亚迷宫》饱受争议，但毕竟也有开发经验，因此此次的开发也算得心应手。

和大多数同类游戏中各种沉重或神圣的使命不同，这款Roguelike的风格为清新的校园风，游戏的主角普普鲁为完成魔导学院初中部的毕业考试项目而挑战迷宫魔导之塔，本来深入到内部拿到魔导球便算领到了毕业证。但普普鲁却在即将拿到魔导球完成毕业考试时，被墙上的一段有关咖喱的上古文件吸引了，而此举使她意外被停学……但普普鲁并没有因此打消对咖喱的兴趣，继续通过对上古文献的研究而获知“传说中魔导咖喱”的配方，并在得到咖喱店的支持后，踏上了寻找究极食材、制作魔导咖喱的冒险之旅。

游戏看似非常轻松，但实际上，这是一款保留了1级挑战迷宫的高难度设定的游戏，因此在被这又清新又萌的校园风吸引的同时，也绝不能在难度上掉以轻心。



▲游戏画面很可爱，但难度并不低。

神明与命运觉醒的交叉命题



▲虽然接续前作，但并不是同一主角。

2014年9月25日，日本一在PS3上发售了《神明》的续作：《神明与命运觉醒的交叉命题》，依旧由日本一的《魔界战记》开发组打造，游戏发生在前作的数年后，游戏舞台和登场角色都发生了改变。在这个世界中，天使和恶魔的斗争在持续着，然而前作少年成为神明惩罚了元凶后，这个结果影响了这里的天使与恶魔的较量。然后这个世界的神明被选出，又一名少年讨伐恶魔的故事就此开始！游戏依然是典型的致敬“《不可思议的迷宫》系列”



▲也是可爱风格的Roguelike。

的 Roguelike，步步为营、用最合适的行动让自己在凶险的迷宫中一路向前，最终战胜恶魔。

至此，电子游戏平台上成为系列的 Roguelike 已经有了三个：《不可思议的迷宫》、《降魔灵符传 伊津奈》和《神明》。

世界树与不可思议的迷宫



▲充满活力与阳光感觉的游戏封面。

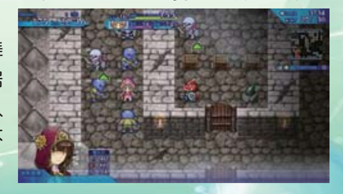
我们常说的迷宫探索类 RPG 有两种，一种是 Roguelike，还有一种就是《巫术》、《世界树迷宫》那样的主视点探索类。本作则是把两种迷宫探索类游戏中颇具代表性的作品合二为一，游戏由 Spike Chunsoft 开发，Atlus 发行。

本作的类型还是“不可思议的迷宫”，视点也是 Roguelike 的标准俯视点。而来自《世界树迷宫》1 ~ 4 代的职业系统也得以收录，剑士、符文师、帕拉丁、神枪手、巫女等共 10 种职业在本作中登场。队伍最多可以有 4 个人，这个配置有点像《口袋妖怪不可思议的迷宫》；另外一大特征、甚至是目前来说在众多 Roguelike 中独一无二的设定，就是该作中可以在不同的楼梯层中自由往返，和其他 Roguelike 下到下一层后有去无回的单向行进方式形成了鲜明的对比。之所以有这种设定，除了增加自由度以外，还因为这个游戏中有名为 D.O.E 的怪物，不仅比普通怪物更强大，还会从迷宫深层往上层行进，任由其前进，就会来到城镇进行破坏，而不同层之间的自由往返恰恰可以用来阻止 D.O.E 入侵城镇，不过与 D.O.E 战斗也异常辛苦。而与 D.O.E 对应的，还有迷宫中修筑堡垒的设定，修筑堡垒的那层迷宫的格局会固定化，而堡垒修好后还可以派遣我方最多 4 名成员来进行守卫，阻挡 D.O.E 前进。作为融合了两大迷宫探索类型的本作，其特色也的确让玩家有诸多的与众不同的冒险体验。


▲两大不同类型的迷宫游戏融合成的一款极具特色的 Roguelike。

不可思议的编年史 胜利之前绝不回头

2012 年，日本公司 SmokingWOLF 在 PC 上开发了一款很有创意的 Roguelike《单程勇者》，其最大特征就是加入了横向强制卷轴的设定。而 2015 年 7 月，Spike Chunsoft 获得 SmokingWOLF 的授权后，在 PSV 和 PS4 上发售了该作的移植作《不可思议的编年史 胜利之前绝不回头》。游戏中，讲述的是未知世界的国家战争好不容易因统一，而平息时却出现了灾厄使者威胁到整个世界，其释放的绝望之光将世界包围，但凡被绝望之光吞噬的生物全部死亡。为了拯救王国，勇士们披挂上阵。游戏中，世界的舞台会根据玩家输入名字的不同而改变，





▲封面图用的是这两年非常流行的复古像素风格。

而且每次更换名字，世界舞台都会随之改变。并有超过 20 种的职业选择。在冒险中，屏幕左侧会出现绝望之光，而玩家操控的角色一方面要与敌人战斗，一方面也要观察好地形向右前行，否则一旦触碰到绝望之光便告失败，这个设定使得游戏紧张而刺激。而一直步步为营地开发的“《不可思议的迷宫》系列”的 Spike Chunsoft 制作人在接受采访时也坦言：这部紧张刺激的迷宫探险作品，是《西林》20 周年的一个新挑战。



▲要收集要战斗，还要避免被绝望之光吞并，玩起来还是很刺激的。

口袋妖怪超不可思议的迷宫



▲电子游戏平台上最新的 Roguelike，也是“《不可思议的迷宫》系列”、“《口袋迷宫》系列”的最新作。

就在不久前，“《口袋迷宫》系列”的最新作发售了，依旧是人类变成口袋妖怪，而这次的麻烦则是匪夷所思的各种传说精灵的石化，最终在追查出事件真相并解决危机后，长久以来并肩冒险的搭档却不见了……本作的剧情别有一番特色，虽然不如《探险队》那般波澜壮阔，但也层层递进相连，颇值得回味。游戏分为多个大陆，因此舞台比以往的都要大出很多，而口袋妖怪的加入也不再是迷宫中收服或其他手段，而是直接采取了羁绊连接系统。组队上，常规的组队精灵由 4 只正式变为了 3 只，这样即使有大家伙在队伍里，也不用担心后面的精灵会因为队伍前后距离太远而走散，而且对我方的整体战斗力其实并没有影响。该作最为人称道的有两个方面：一个是全精灵登场，甚至连 2015 年《口袋妖怪》剧场版上映后解禁的胡巴也在本作中收录；其二就是难度回归，前作那种因为简单而乏味的挑战不再，取而代之的是步步为营的紧张感，面对强大的对手，硬拼的结果往往是非死即伤，但活用道具就可以让自己在各种九死一生的情况中平安脱险，尽管有时会让玩家卡关，但多尝试几种方案成功解谜后，畅快感和成就感也同时迸发，那种感觉是难以言喻的。同时回归的多任务完成设定，也让完成委托任务的冒险充满了连续挑战的紧张感和成就感。总结起来，就是游戏的难度设定得恰到好处。

如今本作的美版和欧版尚未发售，但日版的销量并不算理想，大概也是受前作的影响，不管怎么说，还是希望这款经历了前作多种尝试后做出各种回归的《口袋迷宫》新作的魅力，能让更多玩家所体会到。



这篇专题到这里便结束了，相比其他类型，Roguelike 有着其独特的节奏和挑战性，也因此对关卡、迷宫以及难度把握都有很高的要求，这些也导致了 Roguelike 无论是受众还是游戏本身的数量，相比其他类型游戏都难称热门，以至于一篇专题就可以搞定。但其中的精品率也相当高，而这种结合了全局缜密思维和步步为营的游戏挑战，也能让玩家获得挑战高难度后所特有的高成就感，而这，也正是 Roguelike 最大的魅力所在。



本作是系列第一作的资料篇《噬神者 爆裂》的重制加强版，在《噬神者 爆裂》的基础上增加了新的剧情，而系统方面几乎从《噬神者2 狂怒解放》照搬，只要是玩过《噬神者》的玩家，肯定都不会对这款游戏的剧情或系统感到陌生。

文 昴星团 美编 Juxi

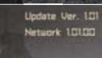
ACT	动作		
PSV	噬神者 解放重生 GOD EATER RESURRECTION		
BNE	日版	2015年10月29日	
对应交叉存档/PSV TV	1～4人	5627日元	

光盘 POCKET HALO 视频收录

攻略透解 Guide Through

系统篇

标题菜单



选项		说明
New Game		开始新游戏
Continue	Single	继续游戏（单人）
	Multi	继续游戏（本地联机）
	Infra	继续游戏（网络联机）
Import Save Data		继承本作试玩版或正式版的存档
Upload/Download Save Data		上传 / 下载存档

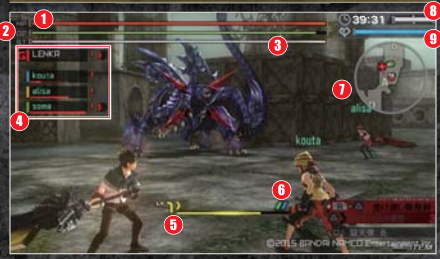
游戏操作

按键	作用
方向键 / 右摇杆	调整视角
左摇杆	人物移动
□	普通攻击 1
△	普通攻击 2
×	跳跃
○	垫步、回收道具
L	重置视角
长按 L	近战模式下启动 / 关闭锁定模式；枪模式下启动 / 关闭准星
R	切换武器的近战 / 枪模式
左摇杆 + 长按 R	奔跑
R+ □	特殊攻击
R+ ○	格挡
R+ ×	近战攻击时快速切换成枪模式
Start/ 触摸屏右上角	打开大地图和任务菜单
Select/ 触摸屏右下角	打开道具列表
触摸屏左下角	打开指令列表
网络联机追加操作	
向左 / 右划动屏幕	呼出简易对话选项
向上划动屏幕	呼出对话键盘

捕食操作

按键	作用
长按△	蓄力捕食
R+ △	快速捕食
	连击捕食（□攻击或△攻击后）
	空中捕食（空中时）
	垫步捕食（垫步后）

战斗画面



1	HP 槽。归零时角色会倒下
2	OP 槽。使用除荒神子弹外的子弹时会消耗，用近战攻击击中敌人时会回复
3	ST 槽。耐力槽，使用垫步、跳跃时会让 ST 槽减少，降到最低时角色会暂时无法行动
4	小组成员列表
5	神机解放槽
6	制御单元效果
7	小地图
8	任务时间
9	人物耐久值

基地设施介绍

游戏开始的剧情过后，玩家就能在基地里自由行动了。基地共分为エントランス、新人区画、ベテラン区画、ラボラトリ和役员区画五个区域，接受任务、购买道具、调整配备等操作一般只能在エントランス进行，其他区域基本只有在发展剧情时才有需要前往。另外主人公自己的房间“自室”在开始时位于新人区画内，在完成任务“雪原の阳光”后更改至ベテラン区画。



前台&任务

前台是接受任务的地点，在没有故事任务的时候来这里与前台对话还能看到提示让玩家前往特定地点触发剧情。选择任务时共有通常任务、紧急任务、下载任务（ダウンロ–ド コンテンツ）三个项目。剧情任务都在通常任务内；紧急任务只有在进行了一定次数的任务后才会开启一次，怪物的强度也会比通常任务要高；下载任务只要更新了游戏版本就可以选择。任务种类共有故事任务、自由任务、生存任务三种，故事任务在完成后会自动变成自由任务，可以反复挑战，而且出击角色不再受剧情限制；生存任务则是多个自由任务的集合体，玩家和NPC各有100点耐久值，在完成整个生存任务前，耐久值会一直继承下去，而且每完成一个任务后的整备界面中，只能更换装备的套装，而不能逐个更换装备。



终端机

位于基地出口处两侧的机器称为“终端机”，在这里可以管理玩家自身的各种配备和NPC的个人特殊能力。自室的终端机处还能观看游戏的影像和鉴赏BGM。



终端机菜单

选项	说明
所持品（预ける）	把身上的道具放入仓库
所持品（取り出す）	从仓库中取出道具
战斗准备	整理装备、子弹、捕食者风格
パ–ソナルアビリティ	NPC 个人特殊能力养成
合成	强化装备 / 合成装备、道具
デ–タベ–ス	查看资料库
セ–ブ	保存游戏
新しくマルチプレイを始める	回到标题菜单

商店

商店位于前台的右侧（摆地摊的大叔），可以买卖消耗道具，低级的装备和素材也能在这里买到，还有对角色能力毫无影响的服装也可以在此处购得。



音频播放器

通关后开启的功能，位于自室左侧，在这里能更改基地内的BGM。这个设置会一直保留，即使出击进行任务也不会刷新。



战斗篇

战斗系统介绍

耐久值

每个角色都有50点耐久值（生存任务时为100点），当HP耗完倒下就会损失5点耐久值，倒下后若在倒计时结束前没有被队友救援，则会再扣除12点耐久值并在地图的重生点重生。玩家的耐久值耗尽则任务失败，NPC的耐久值耗尽则不会再度出击。

捕食&神机解放

将神机转化为伸出大嘴的捕食形态并咬向荒神的动作称作“捕食”，对荒神发动捕食能让自身进入神机解放状态；对荒神的尸体捕食还能得到荒神的素材。

成功捕食荒神或接收到队友的传导弹，都能进入神机解放状态。在该状态下，屏幕下方会出现神机解放槽，在神机解放槽归零消失前，玩家能得到二段跳、攻击力提升、OP槽持续回复、ST槽消耗量降低、垫步距离增加的效果。另外神机解放状态共分为三个等级，等级越高，上述的效果也就越强，但玩家自己捕食只能达到LV1，必须接收队友的传导弹才能提升至LV2或LV3。用捕食技能天ノ咢成功捕食后也能提升至LV3。



活性化&结合崩坏

活性化相当于“愤怒状态”，当荒神受到的伤害累积到一定值时就会活性化，活性化下的荒神攻击力和速度更高，及个别荒神还能提升防御力。

结合崩坏就是所谓的“部位破坏”，只要集中火力不断地攻击荒神的弱点部位即可达成结合崩坏，结合崩坏成功后，崩坏处受到的伤害将更多，在结算任务报酬的时候还会追加报酬，有少数荒神在结合崩坏后会使用新的招式。这里要注意的是，若达成了结合崩坏，那么荒神必定会立即活性化。

回收道具

在每个战场的角落处可能会有道具，有道具的地方通常能看到绿色的闪光提示，走到道具旁按○键即可回收道具。另外，荒神进食的位置也正是这些道具的所在地，即使道具已被回收，它们依旧有可能前往这些地点进食。下面列出所有场地的道具回收列表。



场地难易度	1～3	4～6	7～8	9～11	12～14
赎罪の街	ウ－ル、ハ－ブ、マグネシウム、マナ石片、银、モ－リュ、低强度アラミド纤维、低强度チタン、低强度电磁钢、低纯度油、低纯度玉钢、辉石、碳素纤维、陨铁片	アラミド纤维、ウ－ル、オイル、チタン、玉钢、ニット、ハ－ブ、マグネシウム、マナ石、辉晶、モ－リュ、碳素纤维、陨铁、电磁钢	オラクル辉石、カシミヤ、セラミックプレ－ト、チタン合金、ハ－ブ、マグネシウム、マナ水晶、マンガン钢、ミスリル银、モ－リュ、涂布剂、哲学者の石、工具钢、强化アラミド纤维、强化电磁钢、高纯度オイル、高纯度玉钢	アダマンタイト、オラクル辉石、オリハルコン、カシミヤ、チタン合金、ハ－ブ、マグネシウム、マナ水晶、モ－リュ、强化アラミド纤维、强化ガラス纤维、强化セラミック、神玉钢、强化ポリカ－ボネ－ト、高纯度オイル、高纯度银、高速度钢	アダマンタイト、オラクル辉晶、オリハルコン、カシミヤ、クリスタル纤维、ハ－ブ、モ－リュ、マグネシウム、マナ水晶玉、强化アラミド纤维、强化セラミック、强化ポリカ－ボネ－ト、神玉钢、超纯度オイル、高强度チタン合金、高纯度银、高速度钢
叹きの平原	ガラス纤维、ハ－ブ、モ－リュ、中和锭、糸、低强度工具钢、低强度电磁钢、木化石树皮、毒エキス、碳素纤维、圣水、雷石	アラガミエキス、ガラス纤维、ハ－ブ、糸、マグネシウム、モ－リュ、木化石片、圣水、雷晶、电磁钢	アラガミエキス、アリアドネの糸茧、モ－リュ、エリクサ－、オラクル雷石、マグネシウム、强化ガラス纤维、强化电磁钢、木化石片	アラガミエキス、エリクサ－、オラクル雷石、オリハルコン、ハ－ブ、プラチナ、モ－リュ、マグネシウム、强化アラミド纤维、强化ガラス纤维、强化电磁钢、强化セラミック、贤者の石	アラガミエキス、エリクサ－、オラクル雷晶、オリハルコン、クリスタル纤维、ハ－ブ、プラチナ、マグネシウム、モ－リュ、贤者の石、强化アラミド纤维、强化电磁钢、强化セラミック

场地 难易度	1 ~ 3	4 ~ 6	7 ~ 8	9 ~ 11	12 ~ 14
铁塔の森	オ－ク树皮、マグネシウム、低品质ゴム、汉方、低强度タングステン、低强度工具钢、低纯度油、低纯度オイル、低纯度涂布剂、低纯度软铁、变若水、陨铁片	アッシュ、アラガミエキス、オイル、オ－ク、コ－ティング剂、タングステン、チタン、汉方、マグネシウム、マホガニ－木片、低品质ゴム、涂布剂、变若水、工具钢、软铁、陨铁、电磁钢	アッシュ、アムリタ、アラガミエキス、オ－ク、オラクル辉石、コ－ティング剂、マグネシウム、マホガニ－、哲学者の石、涂布剂、变若水、汉方、耐热合金、陨铁、高品质ゴム、高速度钢、高纯度オイル、高纯度软铁	アダマンタイト、アムリタ、アラガミエキス、タングステン合金、プラチナ、マグネシウム、マホガニ－、变若水、汉方、耐热合金、贤者の石、超硬合金、高品质ゴム、高纯度オイル、高纯度软铁、高纯度银、高纯度ヤドリギ	アダマンタイト、アムリタ、アラガミエキス、タングステン超合金、プラチナ、マグネシウム、マホガニ－、变若水、汉方、耐热合金、贤者の石、超硬合金、高品质ゴム、超纯度オイル、高纯度软铁、高纯度银、超纯度ヤドリギ
镇魂の废寺	アリアドネの糸、ナイロン、ハ－ブ、ヤドリギ、プラスチック、低纯度玉钢、低纯度软铁、冰石、变若水、小さな木像、汉方、绢、绵	アリアドネの糸茧、ナイロン、ニット、变若水、フリ－ス、プラスチック、マンガン钢、木像、ヤドリギ、冰晶、汉方、玉钢、绢、软铁	アムリタ、オラクル冰石、コ－ティング剂、ニット、ハ－ブ、フリ－ス、マンガン钢、汉方、上绢糸、低温用合金、年代物の木像、超アラミド纤维、高纯度ヤドリギ、高纯度玉钢	アムリタ、オラクル冰石、タングステン合金、ハ－ブ、上绢糸、低温用合金、年代物の木像、强化セラミック、汉方、牛革、神玉钢、超アラミド纤维、超硬合金、高纯度ヤドリギ	アムリタ、オラクル冰晶、タングステン超合金、ハ－ブ、上绢糸、低温用合金、光る瞳の木像、强化セラミック、汉方、神玉钢、超硬合金、超アラミド纤维、超纯度ヤドリギ、高级牛革
愚者の空母	アラガミ糸、クロモリ钢、セラミックプレ－ト、ヒヒイロカネ片、モ－リュ、中和锭、毒エキス、微毒性メタル	アラガミ糸、エ－テル、セラミックプレ－ト、タングステン、ニッケル、ヒヒイロカネ、ミスリル银、モ－リュ、中和锭、工具钢、毒エキス、毒性メタル	エ－テル、セラミックプレ－ト、ヒヒイロカネ、タングステン合金、ニッケルクロモリ钢、ミスリル银、モ－リュ、工具钢、重毒性メタル、超アラミド纤维	アダマンタイト、エリクサ－、エ－テル、オリハルコン、タングステン合金、モ－リュ、ニッケルクロモリ钢、强化セラミック、超アラミド纤维、重毒性メタル、高纯度オイル	アダマンタイト、エリクサ－、エ－テル、オリハルコン、タングステン超合金、モ－リュ、ニッケルクロモリ钢、强化セラミック、超アラミド纤维、超毒性メタル、超纯度オイル
炼狱の地下街	アラガミエキス、コバルト、ジュラルミン、绵、ナイロン、マグネシウム、人工皮革、火石、银、低强度タングステン、低强度チタン、砂金、低纯度涂布剂	アラガミエキス、エ－テル、オイル、コバルト、ジュラルミン钢、タングステン、ダマスカス钢、ナイロン、ニッケル、ポリエステル、人工皮革、マグネシウム、火晶、绵、金	アラガミエキス、エ－テル、オラクル火石、スエ－ド、タングステン合金、ニオブ、牛革、ニッケルクロモリ钢、フリ－ス、ポリエステル、ポリカ－ボネ－ト、マグネシウム、ミスリル银、高纯度オイル、高纯度ダマスカス钢、高纯度金	アダマンタイト、アラガミエキス、エ－テル、オラクル火石、カシミヤ、スエ－ド、ニオブ、プラチナ、マグネシウム、强化アラミド纤维、强化ポリカ－ボネ－ト、牛革、超硬合金、高纯度ダマスカス钢、高纯度银、高速度钢	アダマンタイト、アラガミエキス、エ－テル、オラクル火晶、カシミヤ、ニオブ、ヌバック、プラチナ、マグネシウム、强化アラミド纤维、强化ポリカ－ボネ－ト、超硬合金、高纯度银、高纯度ダマスカス钢、高级牛革、高速度钢

注：红色字为场地专有素材。

任务结算

每次任务结束后，系统会根据玩家完成任务的时间、剩余耐久值、捕食次数等项目给出战斗评价。评价越高，获得好报酬的几率就越高，NPC获得的AP点数和报酬内容都会在这个界面里显示。



遗留神机



从难易度4开始，每次的任务结算时系统会送给玩家三个遗留神机，这些遗留神机都会自带一个技能，等级和神机种类随机，但种类有很大几率是当前使用的神机。在合成界面的“スキルインスト－ル”一项可以把遗留神机的技能安装到同种的神机上，可以利用这个系统做出符合自己要求的神机。不必要的遗留神机还能在合成界面的“スキルリビルド”一项中处理，把多个遗留神机随机或定向合成一个新的遗留神机，参与合成的遗留神机数量越多，产出的遗留神机的稀有度就越高，得到好技能的几率也就越高。

作战支援技能



作战支援技能是完成任务之后影响奖励的技能，比如报酬无视耐久值、获得消耗型道具等等。每次完成任务之后，一同执行任务的NPC就会有一定几率发动这些技能，玩家可以从发动了的技能中选择一个使用，只有被选择的才会发挥效果。另外，角色卡右上角的菱形符号数量越多，发挥出的效果就越好，如果是“☆”型的符号，则必定能发挥好的效果。另外，发动了效果好的技能，还有可能观看主人公与该角色的特殊剧情。

个人特殊能力

与玩家一起出战的NPC在完成任务之后可以获得一定量的AP值用于学习个人特殊能力。每个NPC可以学会的个人特殊能力大致相同，但花费的AP点数不同。同名但等级不同的技能要在学会低等级的技能后才能学习。待游戏剧情进展到后期，会有更多新技能开放学习，其中包括角色专属能力。



人物装备

武器

武器分为近战武器和枪械两类，和《2RB》相比没有变化。近战武器有短剑（ショート）、长剑（ロング）、大剑（バスター）、喷射锤（ハンマー）、蓄力矛（スピア）、变异镰（サイズ）六种，而枪械则有狙击枪（スナイパー）、冲锋枪（アサルト）、轰击枪（ブラスト）、散弹枪（ショットガン）四种。短剑攻击频率较高，但是攻击距离短；长剑的输出和攻击范围中规中矩；大剑和喷射锤的攻速慢但攻击力高；蓄力矛的攻击力一般，攻击距离远，但是横向攻击范围小；变异镰的攻击距离可远可近，攻击频率较高，但是攻击力低。枪械类武器的主要差别在于可使用的子弹，伤害则区别在于武器倍率和子弹的攻击力。

盾

本作的盾种类和《2RB》相比没有变化，共有小盾（バックラー）、护盾（シールド）、巨塔盾（タワーシールド）三种。使用盾抵挡敌人的攻击需要消耗ST槽，而且装备的盾防御力越高，人物的基本防御力就越高。小盾展开速度快，伤害抵御效果最低；护盾展开速度一般，伤害抵御效果高；巨塔盾展开速度极慢，但是能够完全抵御伤害。另外在被攻击前的瞬间展开盾的话能不消耗ST并完全防御敌人的攻击伤害，完全防御成功时会有金色的光圈作为提示。

子弹

除了在商店购买子弹，也能在“战斗准备”界面的“バレット管理”一项中自行配置出新的子弹。子弹编辑一项中，可以使用多个阶段的子弹组合出一发新子弹，不过不同枪种所用的子弹的最大阶段数不同，比如狙击枪的子弹最多可以配置8段，散弹枪的子弹只可以配置6段。每一阶段的子弹都可以选出自己喜欢的效果来搭配，但效果越强的子弹消耗的OP量就越大，搭配时要慎重考虑。

除了普通的子弹外，捕食荒神还能拿到荒神子弹，使用这些子弹不会消耗OP，既可以把它们作为普通子弹打出去，也可以作为传导弹传给队友，让他们进入神机解放状态。另外，接收了队友的传导弹后会获得浓缩的荒神子弹，这种子弹虽然身上只能有一发，但威力会比原版更强。

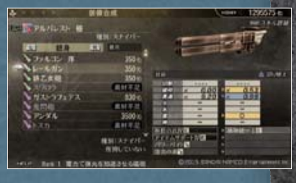


武器系统&属性

所有的武器都有自己的武器系统，游戏中的武器系统共分为切断、破碎、贯通三类，近战武器在查看详细资料时可以看到它们在这几个系统中的攻击力数值，远程武器中的数值则是对应子弹系统的伤害倍率。不同的攻击系统对某些荒神弱点造成的伤害数值会有明显的差别。

武器和盾都有可能自带属性，近战武器的属性指的是该武器自带属性攻击，远程武器的属性指的是使用对应属性攻击的子弹时会追加伤害，而盾牌则是当角色受到对应属性的攻击时伤害降低。

用克制的属性击中敌人时会产生会心一击（白色闪光的攻击特效），造成的伤害比其他属性更高；用敌人有耐性的属性击中它们时伤害会降低，伤害数值以蓝色字体显示。根据要面对的敌人来更换武器和盾的属性会让战斗效率大大提升。



技能

每个武器或盾上都会有至少一个自带等级的技能，最多可带四个技能。技能最高值为10，最低值为-10。技能等级越高，技能的效果自然就越强，不过也有不少要求技能等级达到一定程度时才会触发的效果，暂时没有效果的技能名称前方会是一个灰色的“×”。技能等级的提升除了强化武器外，还可以通过装备强化部件和安装遗留神机来提升。

关于合成

玩家的武器和盾牌的升级都要在终端机的合成界面进行，除了强化装备外还可以合成新的武器、枪械、装甲、强化部件、上衣和下装，还能给神机安装技能与合成道具或消耗品。

编辑子弹

游戏中NPC贩卖的子弹并不强力，而且自己制作子弹并不需要金钱，下面就来解说一下子弹的具体知识。



子弹种类&系统

子弹共有弹丸、雷射（レ-ザ-）、爆发、连射球、狙击弹、散弹、球、放射、制御和装饰子弹十种，其中弹丸、雷射、连射弹、狙击弹、散弹和球属于贯通系统，爆发和放射属于破碎系统，制御和装饰子弹没有所属系统。下面列出所有子弹的效果。

弹丸：横向射出的子弹。

雷射：尾部带有长条轨迹的子弹，能贯穿目标。

爆发：爆炸效果，给周围小范围内造成伤害。

连射弹：威力低的横向单发子弹。

狙击弹：射速极快，射程极远的子弹。

散弹：往前方广角范围射出短距离的子弹。

球：命中目标后形成能量球持续附在目标上。

放射：短距离的直线火焰。

制御&装饰：不会造成伤害的弹种，通常作搬运子弹的用途。

子弹选择

选择子弹时共有SS、S、M、L、LL五种子弹尺寸供选择，它们的尺寸从左到右依次由小变大，尺寸越大的子弹基础伤害越高，但消耗的OP也会越多，部分尺寸的子弹还包含了特殊的弹种。

子弹除了有火、冰、雷和神四个属性外，还有毒、麻痹、封神三种异常状态弹、回复弹和无属性子弹，但这些子弹的弹种就没有那么多了。选择子弹种类时可以看到该子弹的效果、系统、OP消耗量、以及是否能够接下个阶段的子弹（子接续OK/NG）。除了设置子弹种类外还可以设置子弹的发射角度，接续的子弹还能设置产生时机，搭配得当可以连续爆发出多段伤害。

强化部件（强化パーツ）

战斗准备界面中可以给角色装备强化部件，但强化部件需要在合成菜单中合成后才能使用。强化部件其实相当于一个满级的技能，既可以当做一个技能使用，也能抵消一些对角色有副作用的技能的影响。随着剧情的推进，会有更多强力的强化部件给予合成。

捕食者风格（プレデタ-スタイル）

捕食者风格是于本作加入的新系统，加强了“捕食”这一动作和“神机解放”系统。这一系统在完成难易度2的任务“スノ-ボ-ル”后开启，除了以往的蓄力捕食和快速捕食外，这次还有在连段后续接的连击捕食、在空中才能使用的空中捕食和垫步后使用的垫步捕食共5种捕食动作，每一种动作能装备不一样的捕食风格，玩家可以任意搭配捕食风格和制御单元，它们会随着主线流程的推进而开启。捕食风格和制御单元有着各自的等级，一种捕食风格只能装备它等级以下的制御单元，每当使用捕食风格成功捕食并进入神机解放状态，就能在神机解放状态结束前持续得到对应该捕食风格的制御单元的效果，适当搭配能让战斗更有效率。另外快速捕食、垫步捕食和连击捕食的动作都是共通的。下面给出所有捕食技能和制御单位的详细资料。



蓄力捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
壹式	3	3	100%	捕食的伤害相对其他技能较高	初期拥有
ミズチ	3	2	60%	伸出三张下颚进行范围更广的捕食	完成难易度 3 的任务“レッド・アンタレス”
天ノ咢	3	3	100%	捕食成功后直接进入神机解放状态 LV3	完成难易度 6 的任务“希望”
カ－ネイジ	3	0	100%	捕食成功后直接放出浓缩的荒神子弹	完成难易度 8 的任务“苍穹の真月”
ベンディカ－	3	2	100%	向前方进行长距离滑行的捕食动作	完成下载任务包 1 的“谢肉祭”
オルカ	3	1	50%	捕食成功后在原地生成持续治疗的回复球，可同时存在多个	完成下载任务包 1 的“スピリトウス”
カガチ	3	3	100%	与ミズチ一样的范围，但神机解放槽增加量更多，蓄力时间更长	完成 4 个紧急任务中的生存任务

快速/连击/垫步捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
贰式	2	1	60%	神机解放槽的增加量较高	初期拥有
ゼクスホルン	2	1	35%	捕食成功时后退一段距离	完成难易度 3 的任务“レッド・アンタレス”
シュトルム	2	1	40%	消耗少量 ST 槽往前冲刺一段距离并捕食	完成难易度 2 的任务“ラット・トラップ”
鲛牙	1	1	40%	消耗 ST 槽向前方做出长距离的滑铲动作，滑铲动作结束后进入神机解放状态	完成难易度 4 的任务“暴风の洗礼”
太刀牙	3	1	70%	原地形成捕食口并横扫捕食，范围广但速度很慢	
疾风	1	0	40%	捕食速度极快，成功后可以直接用神机继续攻击，使用时消耗少量 ST 槽	完成难易度 5 的任务“修罗の宴”
狱爪	2	1	50%	向前方做出跳跃动作，在跳跃过程中往正下方发动捕食	
翔鹰	2	1	40%	消耗少量 ST 向前方的上空做出滑翔动作，动作结束后自身处于空中	完成难易度 6 的任务“コ－ルド・ダムゼル”
メビウス	1	0	15%	捕食命中后继续按 R+ △可连续使出该捕食动作	
ドランク	2	1	30%	消费 ST 槽往前方冲刺捕食，捕食成功后会有短距离的后退动作	使用一定次数的シュトルム或ゼクスホルン
升瀑	2	1	35%	消耗少量 ST 做出垂直上升的捕食动作，动作结束后自身处于空中	在一个任务中达成一定次数的会心一击。推荐用近身攻击刷挑战任务“玉石混交”

空中捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
レイヴン	2	1	40%	往前方捕食，捕食成功后可以继续用武器攻击	完成难易度 2 的任务“スノ－ボ－ル”
穿颚	1	1	60%	往前方做出向下的长距离滑行捕食，动作结束时自身处于回到地面	完成难易度 3 的任务“レッド・アンタレス”
パニッシャ－	3	3	100%	在空中形成捕食口后往正下方发动捕食，动作极慢	完成难易度 9 的任务“龙虎の牙”
飞燕	1	1	60%	在空中做出水平冲刺的捕食	在一个任务中达成 10 次结合崩坏。推荐刷下载任务包 1 的“インタ－メディア”
ガイスト	2	1	45%	往前方捕食，捕食成功后自身后退一段距离	制作出カリギュラ系（素材名含“龙帝”）的武器

制御单位

类型	名称	等级	效果
攻击	一击强化・近接	2	下一次近身攻击的威力强化
攻击	一击强化・バレット	2	下一次远程攻击的威力强化
攻击	バ－スト消费攻击	3	消耗神机解放槽增加近身攻击力

类型	名称	等级	效果
防御	火耐性 +	1	对火属性攻击的耐性提升
防御	火耐性 ++	2	对火属性攻击的耐性大幅提升
防御	冰耐性 +	1	对冰属性攻击的耐性提升
防御	冰耐性 ++	2	对冰属性攻击的耐性大幅提升
防御	雷耐性 +	1	对雷属性攻击的耐性提升

类型	名称	等级	效果
防御	雷耐性 ++	2	对雷属性攻击的耐性大幅提升
防御	神耐性 +	1	对神属性攻击的耐性提升
防御	神耐性 ++	2	对神属性攻击的耐性大幅提升
防御	身代わり盾	3	下次受到的伤害无效
辅助	溜め时间短缩	2	蓄力动作的时间缩短
辅助	コンボマスタ－	2	连击次数越多给予的伤害越高
辅助	属性补正强化	2	用属性攻击时伤害增加
辅助	弱点命中时威力强化	3	击中荒神的弱点时伤害增加
辅助	バ－スト消费抑制	3	神机解放槽的消耗速度减慢
辅助	体力自动回复	3	神机解放状态中体力自动回复
辅助	近接攻击体力吸收	3	用近身攻击命中敌人时回复体力
辅助	オラクル吸收量↑	1	攻击时 OP 槽的回复量增加
辅助	オラクル自动回复↑	1	神机解放状态中 OP 槽的回复速度增加
辅助	敌注目率↑	1	神机解放状态中更容易被敌人视为目标
辅助	状态异常耐性	1	神机解放状态中增加异常状态抗性
辅助	状态异常付与↑	1	神机解放状态中增加异常状态攻击的效果
辅助	オラクル攻击破坏	1	近身攻击可以打消部分敌人的远程攻击
辅助	连续ステップ	3	消耗神机解放槽连续垫步
特殊	捕食时体力回复	2	捕食成功时回复体力
特殊	捕食时弹丸入手量增加	3	捕食成功时得到的荒神子弹数量增加
特殊	捕食时味方バ－スト化	3	捕食成功时我方全体进入神机解放状态
特殊	味方攻击力上升	3	捕食成功时我方全体攻击力在一定时间内上升
特殊	味方防御力上升	3	捕食成功时我方全体防御力在一定时间内上升
特殊	复数捕食时强バ－スト	1	捕食复数敌人时神机解放状态的效果上升
复合	狂战士化	2	防御力降低，攻击力上升
复合	狂战士化 +	3	防御力大幅降低，攻击力大幅上升
复合	重装甲化	1	ST 槽消耗量增加，防御力上升
复合	重装甲化 +	2	ST 槽消耗量大幅增加，防御力大幅上升
复合	近接攻击特化	2	枪械类攻击力降低，近身攻击力上升
复合	铳攻击特化	2	近身攻击力降低，枪械类攻击力上升
特殊	JGST 大回复	1	完全防御时回复大量 ST 槽

配装推荐

捕食者风格搭配

1.10版本下，较为实用的蓄力捕食是有一击脱离效果、滑行中带小刚体效果的ベンディカ－；连击、快速、垫步捕食比较推荐ドランク、翔鹰、ゼクスホルン、鲛牙这四种，因为都具有一击脱离的效果，对应捕食成功后的硬直动作较为安全些，翔鹰还可以在特定的情况下达成回避和捕食的效果；空中捕食推荐穿颚，首先也是因为有一击脱离的特性，而且滑行距离很长，判定也很大，神机解放槽的增加量也不少，可以和翔鹰配合使用，在捕食的同时进行长距离的位移。

神机解放状态的技能

技能名头文字带B的技能（后文简称B技能），代表需要进入神机解放状态才有效果。本作因为捕食者风格这一系统，长时间维持神机解放状态已不是难事，所以B技能也开始变得重要。根据玩家的攻击倾向（近战或远程）装备相关的B技能可以大幅提高整体输出，另外推荐装上“B全状态异常耐性”，这样可以有效防止后期荒神的各种异常状态造成的干扰。



近战武器推荐&打法

由于本作的设定回归《噬神者 爆裂》，所以除了喷射锤、蓄力矛和变异镰外的其他近战武器都进行了还原，使得短剑、大剑、长剑的手感与《2RB》不同，而且没有了血技的存在，让近战武器的攻击方式变得比较单一。因为本作的近战方面有了捕食者风格的支持，所以攻击力高、可支持一击脱离的喷射锤和大剑变得异常好用。这两种武器选择都没有特别的要求，盾推荐选择能快速展开的小盾。

技能搭配：“近接攻击力”、“近接特殊攻击ST”、“空中近接攻击力”、“ステップマスター”、“スタミナ自动回复”等与近身攻击力提高、ST槽回复相关的技能，推荐复合技能“剑圣”（B近接攻击力+コンボマスター+近接特殊攻击威力+近接攻击力）与“活力之泉”（Bスタミナ自动回复+スタミナ自动回复）。

制御单元搭配：一击强化・近接、狂战士化、狂战士化+、近接攻击特化、弱点命中时威力强化/バースト消费抑制。

大剑打法：战斗时尽可能用△给予单发重击，然后迅速垫步脱离，或者跳起避开敌人攻击后用△纵斩再脱离，之后看准机会进行捕食触发一击强化・近接的制御单元效果，再寻找机会给予敌人单发的重击，如此循环。

喷射锤打法：与大剑的战斗思路类似，还能配合特殊攻击（R+□）给予连续伤害并脱离，但要消耗较多的ST槽，所以“スタミナ自动回复”系技能可以说是必备的。

远程武器推荐&打法

远程部分依旧是狙击枪的高伤害领先，但武器要求用**ボルグ・カムラン**系的狙击枪（只有贯通伤害的那把，升到最高有9.2的贯通伤害倍率），配置的子弹方面也要用贯通系统达到最高伤害。

武器选择：近战武器随意，建议用攻击频率较高、机动力也较高的短剑或长剑方便回复OP。狙击枪选择只有贯通倍率的“アルバレスト 极”（初期形态为Rank3的ガストラフェテス）。盾选择巨塔盾“アイギス 极”（初期形态为Rank6的アイアース），因为该盾牌附带的技能都是对枪械伤害有益的技能（防御力+オラクル+オラクル吸收量+节约+铳攻击力+B铳攻击力+Bオラクル吸收量+トリガーハッピー）。

技能搭配：“铳攻击力”、“オラクル吸收量”、“Bオラクル自动回复”、“节约”、“弹丸マスター”、“トリガーハッピー”等与枪械攻击力提高、OP槽回复相关的技能。使用了“トリガーハッピー”（消耗ST槽减少OP槽消耗量）的情况下，再搭配“活力之泉”让ST槽迅速回复能增加讨伐效率。

子弹配置：远程战斗最关键的部分，右图给出两种子弹的配法。子弹的攻击系统均为贯通，配合推荐的武器“アルバレスト 极”能造成极高的伤害。子弹属性不固定，根据荒神的弱点更换属性即可。

脑天弹是比较常用的弹种，除了**ウロヴォロス**系荒神外，基本所有荒神都可以用它来轻松射杀，特别是对于弱点在头部或背部的荒神有奇效，但在没有技能的搭配下，消耗的OP量较大。切记要与目标相隔一定距离后再使用，否则会因为子弹的最短射程而无法击中敌人。另外在与**シユウ**系的荒神战斗时，等其使用冲击波或将其麻痹后再射击能造成更大的伤害；与**サリエル**系的荒神战斗时等其用光墙、受硬直后仰或落到地上的时候再射击能造成更大的伤害。

狙击弹则是用来破坏脑天弹无法攻击到的部位，也可以用来针对脑天弹无法给予大量伤害的**ウロヴォロス**系荒神和**ヴィーナス**，优点是OP消耗量较少，配合OP节省、OP回复系技能甚至可以达到几乎无消耗射击。



▲从荒神正上方发动攻击的脑天弹。

▼击中对应部位后在该部位瞬间爆发伤害的狙击弹。



主线流程一览

《噬神者》本篇

与ツバキ对话
↓
前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”
↓
进行任务“恶鬼の尾”
↓
与リンドウ对话
↓
进行任务“破戒の茧”
↓
前往“ベテラン区画”的“リンドウの部屋”与サクヤ对话
↓
进行任务“铁の雨”
↓
前往“新人区画”的“コウタの部屋”与コウタ对话
↓
前往“ベテラン区画”的“リンドウの部屋”与リンドウ对话
↓
进行任务“金刚の巨魁”
↓
进行任务“鼠捕り”
↓
进行任务“鳄2号”
↓
进行任务“威光の残照”
↓
进行任务“コンクリ–ト・ジャングル”
↓
进行任务“スノ–ボ–ル”（完成后开启捕食者风格、紧急任务）
↓
与ソ–マ对话
↓
前往“ベテラン区画”的“リンドウの部屋”与リンドウ对话
↓
进行任务“战神の目觉め”
↓
进行任务“グリ–ン・サラブレッド”
↓
进行任务“曙光”
↓
进行任务“ラット・トラップ”
↓
进行任务“苍穹の月”
↓
进行任务“锖びた刃”
↓
进行任务“鳄千岛”
↓
前往“ラボラトリ”左侧的“病室”
↓
进行任务“真昼の枭”
↓
进行任务“物资救援计画”
↓
前往“ラボラトリ”左侧的“病室”
↓
进行任务“レッド・アンタレス”
↓
进行任务“黑の木马”
↓
与アリサ对话
↓
进行任务“タイラント・ブレス”
↓
与アリサ对话
↓
进行任务“猿の肝”
↓
与アリサ对话
↓
进行任务“炎の盾”
↓
与アリサ对话
↓
进行任务“冬の夜明け”
↓
进行任务“铁の吹雪”
↓
进行任务“暴风の洗礼”
↓
进行任务“ヴィ–ナス・トラップ”
↓
进行任务“雪原の阳光”
↓
前往“役员区画”的“支部长室”
↓
前往“ベテラン区画”的“自室”，调查终端机
↓
进行任务“霰”
↓
进行任务“剑戟の刻印”
↓
前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”
↓
进行任务“ヘマタイト・ロ–ズ”
↓
前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”
↓
进行任务“修罗の宴”
↓
进行任务“ブラック・アリゲ–タ–”
↓
前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”与サカキ博士对话
↓
进行任务“ピルグリム”
↓
前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”与サカキ博士对话
↓
进行任务“春雷”
↓
进行任务“ショッピング・モ–ル”
↓
前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”
↓
进行任务“スイ–ト・ホ–ム”
↓
前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”与サカキ博士对话，给他素材“女神羽衣”
↓

调查任意一处终端机，选择“頼まれた素材を取り出す”然后与サカキ博士对话，选择“渡す”

前往“エントランス”与リッカ对话

进行任务“狩衣”

前往“役员区画”的“支部长室”

进行任务“原初の螺旋”

与ツバキ对话

进行任务“コ–ルド・ダムゼル”

进行任务“穴熊”

进行任务“ブレイク・ショット”

进行任务“雪崩”

进行任务“野兽の黄昏”

进行任务“业火の盾”

前往“役员区画”的“支部长室”

进行任务“黑曜石の生贽”

进行任务“地底の狼烟”

前往“役员区画”的“支部长室”

进行任务“魂の家”

前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”右侧的“シオの部屋”与サカキ博士对话

调查任意一处终端机，选择“頼まれた素材を取り出す”然后与サカキ博士对话，选择“渡す”

进行任务“シャ–ク・フィン”

再次重复给博士拿道具的流程

进行任务“帝王の骨”

再次重复给博士拿道具的流程

进行任务“デスストーカー”

进行任务“デッド・プルーフ”

进行任务“希望”

《噬神者 爆裂》

进行任务“リトル・ル–ラ–”

进行任务“潜窟の天使たち”

前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”与サカキ博士对话

进行任务“申方位”

进行任务“ミサイルの灯”

前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”与リッカ对话

进行任务“复讐の狮子”

进行任务“岚の炎帝”

前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”与サカキ博士对话后再与リッカ对话

进行任务“第5元素”

与ゲン对话

进行任务“未来ヲ蚀ムモノ”

进行任务“タンド–ル”

与前台旁的カレル对话

进行任务“暗の光芒”

与前台旁的シュン对话

进行任务“暗翼”

与前台旁的タツミ对话

进行任务“骑士と锖”

进行任务“伪の太阳”

再次重复给博士拿道具的流程（该道具在“骑士と锖”任务中必出）

进行任务“ドッグ・マインズ”

再次重复给博士拿道具的流程

进行任务“ファイア–・エンジン”

进行任务“コノ世ヲ蚀ムモノ”

进行任务“ダブル・デ–ト”

前往“ラボラトリ”的“サカキ博士の研究室”与リッカ对话

进行任务“龙虎の牙”

先与リッカ对话，回到终端机拿素材后再次对话

进行任务“神の影”

与前台旁的アネット对话

进行任务“热带鱼”

与终端机旁的ジ–ナ对话

进行任务“恶魔の心脏”

进行任务“カルデラの火”

进行任务“全テヲ蚀ムモノ”

与前台旁的カノン对话

进行任务“冰の眼差し”

进行任务“萤”

进行任务“王の密会”

前往“役员区画”的“支部长室”与ツバキ对话后再回到“エントランス”与レン对话

进行任务“堕罪”

与レン对话两次

进行任务“心ヲ蚀ムモノ”

前往“ベテラン区画”的“リンドウの部屋”与レン对话

进行任务“追忆の螺旋”

前往“ベテラン区画”的“リンドウの部屋”与レン对话

进行任务“苍穹の真月”

《噬神者 解放重生》

进行任务“辉ける天轮”

与前台旁的裕福そうな少女对话

进行任务“鬼熊”

前往“役员区画”的“支部长室”

进行任务“火伏”

进行任务“インシュレ–ション”

进行任务“九月の影”

进行任务“レッド・テ–プ”

进行任务“ヘリアンフォラ”

前往“役员区画”的“支部长室”

进行任务“ガリンペイロ”

进行任务“愚者の黄金”

与リッカ对话

进行任务“ざらめ雪”

进行任务“腐朽のゴルゲット”

前往“ラボラトリ”左侧的“病室”

进行任务“睡莲”

前往“ラボラトリ”左侧的“病室”与アリサ、コウタ对话

进行任务“ア–チ・ヴィラン”

进行任务“ディア–ナの镜”

前往“役员区画”的“支部长室”与サカキ博士对话

进行任务“大いなる黑”

进行任务“テスト・チュ–ブ”

进行任务“カ–ディナル”

前往“役员区画”的“支部长室”与サカキ博士对话

进行任务“雪の萤火”

前往“役员区画”的“支部长室”与サカキ博士对话

进行任务“ドリフティング・スノ–”

进行任务“地を走る雷光”

与ソ–マ对话

进行任务“玉兔の舞”

《噬神者 解放重生》通关后

进行任务“死姐妹舞”

进行任务“大回转”

进行任务“フォ–ティ–ナイナ–”

进行任务“マ–マス・ボ–イ”

进行任务“イカロスの翼”

进行任务“ハ–ドケ–ス”

进行任务“バックスタッバ–”

进行任务“アナンタボガ”

进行任务“チャタ–ボックス”

进行任务“アバランチ”

进行任务“霭”

进行任务“ホウイトアウト”

进行任务“レッド・リバ–”

进行任务“スティング・レイ”

进行任务“雷音”

进行任务“苍穹の神月”

进行任务“ピルグリム零”

进行任务“生饵”

进行任务“モノクロ–ム”

进行任务“夏の蚋”

进行任务“闭锁都市”

进行任务“ダスト・トレイル”

进行任务“ブラック・オア”

进行任务“头上注意”（开启任务“ワン・オン・ワン”）



中型、大型荒神攻略篇

由于荒神的攻击属性和弱点属性可以在终端机的デ-タベ-ス→アラガミ选项中查看，这里就不再写出荒神的攻击属性和弱点，只列出攻击方式和攻略方法。部分旧荒神增加了新的招式，这点会在攻略介绍中做出标识。

コンゴウ系

攻击方式

捶地：双手举起，然后全身扑向前方，同时会在自身周围产生冲击波，范围较小，看到双手举起的准备动作后及时回避或防御即可。

回转拳：站起来后做出准备出拳的动作，然后不断旋转接近目标，命中目标后立即停止。看到出拳动作时最好立即进行防御或绕到其后方回避。

重拳：准备动作和双重回转拳一样，但之后只会对正前方使出一发重拳，同时自身也会向前移动一段距离，使用后会倒在地上，是进攻的好时机。

滚动攻击：将自己缩成一团并向前滚动。用此招前会原地小幅跳起，看到后及时防御或回避即可。ハガンコンゴウ使用此招时身上还带有雷电，攻击判定更广。

属性弹：伏在地上一段时间，往前方射出属性弹。ハガンコンゴウ会往面前广角范围同时射出三发属性弹，范围较广，回避时要注意。

属性冲击波：准备动作和属性弹一样，但之后会在自身周围放出相应属性的冲击波，近身时遇到



这招基本无法及时回避，此时选择防御即可。

属性波动：攻击动作和属性弹类似，不过会在目标位置直接出现龙卷风或落雷。

》战斗攻略《

从以上攻击方式来看，只要玩家在BOSS做出攻击准备动作时远离即可躲掉所有的攻击，BOSS的远距离攻击只是纸老虎。战斗时只要围着BOSS周旋，寻找攻击盲点展开进攻就会非常安全。

グボロ・グボロ系

攻击方式

突进+前咬：用爬行突进到目标前方，然后向前咬去。突进时有攻击判定。

侧抓：用两臂往前方一边前进一边攻击，共4次。很有可能接在突进前咬之后。グボロ・グボロ堕天（冰）在活性化后使用此招时每挥一次爪会同时放出一个冰球，建议拉远距离回避。

大跳跃：往前方跳跃4次，每跳一次后会改变跳跃方向。

属性弹：将炮塔对准前方，然后连续放出属性弹。

3向属性弹：准备动作和属性弹相同，之后会向前方3个方向放出属性弹。

酸雨/冰雾：挺起前身一段时间，然后在自身周围降下酸雨，见到该动作后立即收招跑开即可。グボロ・グボロ堕天（冰）则是释放附带“受到伤害增加”状态的冰雾。グボロ・グボロ堕天（火）和グボロ・グボロ黄金的该技能会附带



“攻击力下降”的Debuff。

远距离酸雨/冰雾：准备动作和攻击效果同上，不过酸雨/冰雾的发生位置为攻击目标周围。

》战斗攻略《

BOSS的远程攻击动作都很缓慢，近身时只需要注意酸雨/冰雾即可。引诱BOSS攻击，再迅速绕到其背后展开攻击会非常安全。グボロ・グボロ黄金的血量非常少，而且全身都是弱点，若要保证全部位破坏，建议用攻击范围和攻击力都较小的子弹逐个破坏。

シユウ系

攻击方式

夹击：张开双手向正前方发动夹击。

冲击波：先蹲下蓄力，然后双手着地跪在地上，自身周围出现冲击波。此招背后的判定范围较小，使用后会有较长的硬直，是反击的好机会。要注意シユウ堕天和セクメト的此招范围会更大，而且还附带昏迷效果。

手刀：往右侧移一步，然后用右手向前方挥击。要注意シユウ堕天和セクメト的此招会附带昏迷效果。

诱导能量弹：蓄力一小段时间后，向空中丢出一发能量弹，能量弹会笔直地飞向目标，保持奔跑移动或及时回避即可。

双掌波：张开双手向正前方发动夹击，在双手合拢的位置会产生冲击波，使用后自己会后跳一小段距离。要注意シユウ堕天和セクメト的此招会附带昏迷效果。

滑空突进：跳到空中，以双臂张开的状态向目标滑行突进。看到其跳空动作后及时远离或回避即可，在BOSS活性化时滑行速度会变快，若来不及回避可以尝试防御。

回转攻击：使用前会做出扭腰的准备动作，然后自身原地360°旋转，同时自身周围一个身位的范围内会出现攻击判定。近身时在其做出准备动作时收招向后回避即可。要注意シユウ堕天和セクメト的此招会附带昏迷效果。





属性弹：蹲下蓄力一段时间后，在左手聚集能量，然后将属性弹往前方丢出。

属性连弹：蹲下蓄力一段时间后，双手连续向目标丢出小型属性弹，最后再用属性弹作为完结。

NEW! 回旋踢：向前方小幅跳跃并使出回旋踢，范围很小，但几乎没有攻击征兆。

战斗攻略

シユウ系的BOSS都非常灵活，战斗时基本不会一直站在原地等着玩家进攻，所以建议使用攻速快的武器来进行战斗。该系BOSS的弱点位置都比较高，建议用远程武器和攻击判定范围小的子弹来战斗，当然有贯穿伤害的变异镰也是个不错的选择。它们的部分招式使用后会产生长时间硬直，可以先跑出攻击范围后做好准备，等攻击判定消失后再冲上前去给予BOSS重创。シユウ堕天和セクメト的部分技能带有昏迷效果，高难度下被击中陷入昏迷的话很可能会被BOSS的下一招打倒，所以和它们战斗时不要盲目进攻，在完全能够熟练回避这些招式前尽量使用“一击脱离”的战术。另外，该系列BOSS的招式“手刀”在使用前只会向右侧移，所以平时和其周旋时最好向逆时针方向走位。新技能回旋踢只会针对前方的角色使用，所以战斗时尽量保持在其侧面的话就可以无视这招。

ヤクシャ系

攻击方式

鬼爆阵：蓄力后向地面发射一枚炮弹，同时自身后跳，炮弹接触地面后会爆炸。看到炮口开始蓄力后立即远离即可。

蹲射：蹲下后，向前方放出炮弹。由于此招准备时间非常久，所以及时绕到其正面以外的位置就不会被打中，反而还能尽情地输出。

斩鬼柱：向空中放出雷射，雷射会在目标位置下落，下落前在目标地点有明显提示，看到后远离



提示位置即可。

突进：夜叉王的专属招式。身体以前倾的姿势直线突进，然后再用爪子攻击前方目标。突进有方向修正，近身时威胁不大，在远处时建议防御。

4段爪击：夜叉王专属招式。用双爪向前方使出4次爪击，每次爪击自身都会向前突进一段距离。

NEW！**散射鬼爆阵：**张开双爪并向前方广角范围射出5发炮弹。

战斗攻略

夜叉系荒神的动作都很慢，而且出招的准备动作也都比较费时。战斗时建议一直在其身边游走，尽量不要走到正面，这样的话除了突进外，其他招式对玩家来说基本都构不成威胁。

ボルグ・カムラン系



攻击方式

突刺：用尾针向前方突刺。

三连突刺：用尾针依次往正前、左前、右前方连续突刺。

突刺乱舞：先用盾牌防御前方的攻击，然后用尾针向自身周围进行4次无差别攻击，尾针落地点周围会产生冲击波。ボルグ・カムラン堕天（雷）使用此招的时候，会在突刺位置正前方直线范围出现落雷。

连续飞针：匍匐在地上，往正前方连续发射飞针。

飞溅针：动作和连续飞针一样，但攻击范围为前方扇形范围。

导弹针：动作和连续飞针一样，但会往空中发射飞针，具有导向性。时刻保持移动即可回避。

飞扑：后退一小步后对着目标进行长距离跳跃。由于本招的准备时间很短，所以近身时看到此招后建议进行防御。

回旋扫尾：对近身玩家来说最有威胁性的一招，使用前身体和尾巴有明显的倾斜动作，然后尾巴原地顺时针360度回扫一圈，要及时跳到空中才能避开。ボルグ・カムラン堕天（雷）和スサノオ使用此招时会在尾针扫过的轨迹上残留地雷性质的能量球。

突进扫尾：スサノオ的专属招式。往前突进一小段同时使用回旋扫尾，和回旋扫尾一样有身体左倾的准备动作，但时间会稍长一点。

防御：用盾牌防御来自前方的攻击。

防御突进：防御后往前方突进。由于突进方向不会修正，所以直接绕到BOSS背后进攻即可。

尾部飞针：ボルグ・カムラン堕天（雷）和スサノオ的专属招式。往前方连续射出尾针，尾针落地后会产生光柱。几乎没有准备动作，在防御时也有可能使用，スサノオ发出的针数非常多而且落地点密集。



双钳击：スサノオ的专属招式。使用前双钳会发光，然后用双钳左右交换着往前突进。威力非常高，准备动作的时间也比较短，处于其正面时最好使用防御。

光线攻击：スサノオ的专属招式。左钳往空中发出光线，光线会落在目标位置。持续移动即可避开。

NEW！**漂移三连突刺：**迅速绕到前方目标的背后发动三连突刺。

NEW！**尾锤：**用尾巴砸向后方。

战斗攻略

ボルグ・カムラン系荒神的盾形同虚设，看到其使用盾后直接绕到背后攻击即可。由于它们大部分招式的判定范围都在前方，所以战斗时尽量从其背后展开攻击，但要注意攻击时尽量在其尾部两侧，否则很容易被尾锤砸到。类似突刺乱舞这种会攻击到自身周围的招式，躲到其胯下即可回避。回旋扫尾的攻击范围非常大，近身时即使看到了准备动作也很难及时跑出攻击范围，是近身玩家比较头疼的一个招式，建议使用攻击速度快的武器，一旦看到BOSS有准备动作就立即防御或跳到空中继续攻击，再配合捕食风格“穿颚”一击脱离。スサノオ的攻击范围比其他荒神更广，大部分招式能波及到自己身后，战斗时要注意自己收招防御的时机。

クアドリガ系

攻击方式

属性冲击波：往全身周围放出冲击波。此招发动前可看到荒神内部有少量无攻击判定的烟雾喷出，看到后要立马收招准备回避或防御。

扩散式导弹：身体前倾，向前方扇形方向发射8枚导弹。绕到其背后即可。

猛突：前脚高高抬起后，往正前方猛突。

大跳跃：往前方进行大跳跃，整个过程都有攻击判定。

后跳式导弹：后跳一个身位，同时往自身侧面和后方发射导弹。

集中式导弹：身体前倾，对目标发出6发带有追踪性的导弹。

大型追踪导弹：打开腹部装甲，对目标发射大型追踪导弹。

冰结之斧：クアドリガ堕天的专属招式。打开腹部装甲，在自身周围产生冲击波的同时对目标发射带有追踪性的大型导弹。

跳跃式轰炸：テスカトリポカ的专属招式。蹲地后高高跳起，同时往前方的地面射出导弹轰炸。

锁定爆破：テスカトリポカ的专属招式。打开腹部装甲，对目标发射带有追踪性的大型导弹，导弹落地后会向周围扩散小型导弹。

NEW! **护身导弹**：在自身周围的地面设置导弹，一段时间后爆炸。



NEW! **定点导弹**：往空中发射4枚导弹，分别在最多4个目标地点下落。下落前会不断修正落点并有蓝色光环提示，一旦确定落点后光环会变红，此时立即跑远即可躲开。

NEW! **次元爆破**：テスカトリポカ的专属招式，活性化后才会使用。释放属性冲击波的同时在自身周围产生几个能量球，一段时间后爆炸。





战斗攻略

クアドリガ系荒神的体型都非常大，因此攻击范围也很大。用大量导弹进行轰炸是它们经常用的招式。与《2RB》相比，它们的远程攻击能力被大幅削弱，让射手能够安心对着它们位于高处的弱点输出。近战时尽量绕到其背后展开进攻，需要注意的招式主要是属性冲击波和护身导弹，属性冲击波的准备动作非常容易判断，但若无法及时收招就无济于事。由于冲击波的伤害判定只有一次，因此在这里建议面对冲击波时使用防御，在冲击波的判定打到盾牌上后，玩家再次进入冲击波的范围内将不会再受到伤害，可以对BOSS展开反击。看到BOSS释放护身导弹时，看准时机跳到空中继续攻击即可。射手可以毫无顾虑地在远处进行射击，但要注意BOSS使用跟踪导弹时要及时切换近战武器进行防御。

另外，テスカトリポカ在使用猛突和属性冲击波时有可能会同时放出导弹。判断的依据是观察其导弹夹是否打开，若为打开状态，就不要盲目近身了。

ヴァジュラ系



攻击方式

属性力场： 除了ラ–ヴァナ外都会使用的招式。在原地做咆哮的动作，然后在自身周围会出现大范围电力场或冰块。

放电/结冰： 原地做出威吓动作，在自身周围放出带属性的冲击波。ヴァジュラ和プリティヴィ・マ–タ活性化时，该招式带有昏迷效果。

电球/冰弹： 除了ラ–ヴァナ外都会使用的招式。在自身前方召唤5个雷球/冰弹，并把它们向前方扇形方向射出。天なる父祖在发射前会让电球围着自己旋转。ディアウス・ピタ–则会将电球往自身周围6个方向射出。

属性踩踏： 高高跳起后压向目标，落地时会产生电力场/冰柱。落地后产生的属性攻击范围较大，看到BOSS跳起后要及时回避。

追踪属性弹： 除了ラ–ヴァナ外都会使用的招式。从头上放出一发有追踪性的属性弹。持续移动即可回避。

猛突飞扑： ヴァジュラ和天なる父祖的专属招式，活性化后才会使用。对目标猛突后使出带电飞扑，带有昏迷效果。

飞扑： 跳起扑向前方的目标，落地时会产生冲击波。活性化后可能会在突进后直接使用。

NEW！**二段飞扑：** ヴァジュラ、プリティヴィ・マ–タ和天なる父祖的专属招式。先往自身左侧飞扑后再扑向目标。

爪击： 用右爪抓向前方目标。

侧撞： 跑到目标面前用身体撞向目标，然后后跳两个身位。

后跳+属性弹： 做出后跳翻滚动作，同时在空中往前方射出属性弹。

3连火焰弹： ラ–ヴァナ的专属招式。在自身前方聚集3发炮弹，蓄力后一同发射。由于蓄力时不会转向，故只要走到弹道外展开进攻即可。活性化后将不会有长时间的蓄力动作，且3发火焰弹会全部射向前方地面并贴地前行。

太阳炮： ラ–ヴァナ的专属招式，活性化后才会使用。用身上的炮台往前方发射附带昏迷效果的强力炮弹，不要站在其正前方即可。

火柱： ラ–ヴァナ的专属招式。咆哮一声后在目标脚底会出现火柱。使用前会有很明显的蓄力效果。



毒鳞粉： ラ–ヴァナ的专属招式。往前方撒出毒粉，自身后跳，毒粉带有猛毒效果。

【ディアウス・ピタ-开翼形态】

后跳+落雷： 做出后跳动作，同时在原地产生落雷。

翼爪： 用侧翼往前方横扫。

双翼夹击： 张开双翼后往前方夹击。

翼刃三段冲： 用单边侧翼对目标进行二段冲刺攻击，最后对目标使用双翼夹击。速度快，伤害高，但收招后有咆哮的硬直动作。

原地回旋： 展开双翼在原地回旋两圈。范围大，收招后有咆哮的硬直动作。

连续落雷： 原地咆哮，连续对目标发动两次落雷。

巨型翼爪： 展开双翼，并在双翼集中能量形成巨大的翼爪，再往前方进行二段横扫，范围极大。

》战斗攻略《

ヴァジュラ系荒神的行动比较灵活，建议在其出招时绕到后方发动攻击，由于它们的收招动作都比较快，所以用攻速慢的武器打起来会比较吃力。该系列中比较麻烦的招式就是飞扑了，一般这招都会向目标突进后使用，突进的方向修正较强，不用回避动作的话很容易被攻击到，特别是活性化后的ヴァジュラ，一旦被命中进入昏迷状态会非常危险。除此之外，属性力场的范围较大，比较难回避，看到准备动作后最好选择防御。

プリティヴィ・マ–タ和天なる父祖在活性化时，身上的所有部位都会变硬，防御力大幅提升，但用火属性攻击プリティヴィ・マ–タ则可以无视这个特点。

ディアウス・ピタ–在本作进行了重制，大部分招式都和以往不同，还增加了开翼形态，其原版改名为“天なる父祖”，只出现在难易度14的任务“ワン・オン・ワン”中。ディアウス・ピタ–在开翼后，攻击力和速度都有了进一步的提升，特别是双翼夹击的攻击范围非常大，在其侧面都很容易被波及，所以建议看到其有张开双翼的动作时立即进行防御。刃翼三段冲和原地回旋这两招都有收招硬直，是反击的好时机。

サリエル系

攻击方式

直线突进：原地转一圈后以低空飞行的方式往前方突进。有追踪性，持续移动或回避即可躲开。要注意アイテ–ル突进后落地会在周围释放附带致命猛毒状态的毒雾。

光墙：双手高举，然后在自身周围会产生光墙。看到准备动作后要立即往后回避，若在空中无法回避的情况下最好选择防御。サリエル堕天和アイテ–ル的光墙范围会更大。

追踪光线：除了アイテ–ル外都会使用的招式。发出一道带有追踪性质的光线，需要看好时机再回避。サリエル堕天的光线会带有漏电状态。

制导光线：对目标射出4发带有追踪性质的光线，追踪性很强，建议看准后再回避。サリエル堕天的光线会带有漏电状态。

精准光线：向空中发出数发光线，然后光线会散落在目标位置。这招即使持续移动也会被打中，必须进行回避才能避开。

设置机雷光线：以转圈的动作横向移动，同时在原地设置一发光线，一段时间后会射向目标。

散射光线：往前方扇形方向发射5发光线。在其前方游走时很容易被这招打中，看到其发光线的准备动作时可以钻到其正下方回避。サリエル堕天的光线会带有受伤害值增加的状态。

毒鳞粉：自身后退，同时往前方撒出附带猛毒状态的毒粉，使用前会有掀起裙子的动作。サリエル堕天和アイテ–ル的毒粉附带致命猛毒状态。

扇形雷射：从额头上往前方地面发出扇形雷射并从左到右进行扫射。アイテ–ル的这招会带有致命漏电状态。



卫星射线：アイテ–ル的专属招式。在目标脚下产生大范围的光柱。由于攻击范围较大，所以建议看到脚下有光后要立即进行防御。

NEW! **蛇形突进：**准备动作与直线突进一样，不过移动轨迹为蛇形轨迹，突进后有可能会落到地上，在自身周围放出光墙。

战斗攻略

サリエル系荒神的统一特色就是浮空，部分武器的招式根本无法打中，建议直接用射击来进行攻略，配合捕食风格和制御单元来补充OP，也可以集中火力攻击其脚部，造成倒地硬直后立即上前近战以补充OP。光墙对近战的玩家有一定的威胁，但也是玩家可以大肆进攻的机会，可以先用防御抵消掉攻击判定，然后就可以随意进入光墙的攻击范围内展开进攻了。

ハンニバル系

攻击方式

属性球：趴在地上，对目标吐出一个属性球。属性球较大，而且有追踪性，若回避不了建议防御。

枪突：在手中形成一支长枪，然后高高跳起从目标上方突刺，除了カリギュラ外突刺结束后会往后跳跃一个身位。看到其跳起后再回避即可。

重压：高高跳起后在目标位置落下。

突进：以身体前倾，双手在后的姿势对目标突进。具有追踪性，若在其正面时比较难回避，此时建议防御。

属性圆阵：以自身为中心，在周围圆形范围内发生属性攻击。

属性喷射：趴在地上，从左到右往前方地面使用吐息，然后再从右往左使用一次吐息。



属性柱：将能量聚集在一只手上后拍往地面，之后目标脚底会出现属性柱。看到脚底有光芒后立即回避即可。

连续挥爪：站起后往前方连续挥动两次爪子。攻击范围较大，而且カリギュラ使用时会展开手刃，使攻击范围更大。建议绕到其背后避开，若回避不及请选择防御。

回旋扫尾：原地进行180度扫尾。使用前会有伏在地上尾巴往右偏的准备动作。

双剑乱舞：ハンニバル、ハンニバル侵蚀种和ハンニバル神速种的专属招式。站起后在两手形成能量剑，然后往周围连续乱舞。攻击范围和每次乱舞的位移都非常大，可以波及到自身后方，建议直接防御。

一闪攻击：カリギュラ的专属招式。后跳并展开双翼，再以超高速向目标突进。此招速度非常快，若在BOSS附近时基本躲不掉，最好使用防御。

属性风暴（ハンニバル）：ハンニバル、ハンニバル侵蚀种和ハンニバル神速种的专属招式，背部逆鳞被破坏后才会使用。背部光环发出强烈光芒后原地浮空，往自身周围4个方向发起3发火焰龙卷风，每次的方向都不相同。

属性风暴（カリギュラ）：カリギュラ、赤红カリギュラ和异体カリギュラ的专属招式。后跳并展开双翼，同时会在地面产生4个属性龙卷风，之后再将能量集中到左手，以超高速向目标突进，落地后还会用手刃对目标进行二段攻击。处理方法和一闪攻击一样，不过切记要等其用完手刃后再解除防御。

》战斗攻略《

ハンニバル系荒神的行动速度都比较快，而且攻击范围也很广，与其作战时要经常回避，否则很容易被打中，它们转身或部分招式收尾的时候才是攻击的好时机，走位时尽量往它们的背后游走。ハンニバル神速种的速度比原种更快，对其建议多使用防御而不是回避。

カリギュラ比较让人头疼的就是手刃，因为有手刃的存在，让它大部分招式的攻击范围增加了不少，但破坏其手部后，手刃会变小，从而让战斗轻松不少，所以战斗时尽量优先破坏手部。另外，它们使用属性圆阵时，是可以贴着圆阵边缘对其进行捕食的，可以很好地保持自己的神机解放状态。

ウロヴォロス系



攻击方式



闪光：用触手撑起身体后，对目标位置放出强光，被打中后会陷入昏迷状态，建议直接防御。

触手串刺：将右侧触手插入地面，在目标脚底串上来。

飞扑：往目标方向进行小跳跃，落地时会在地面产生冲击波。

前扑：伸长触手扑向前方。直线攻击距离较长。

连续爪击：用右爪和左爪连续攻击周围。

重压：缓缓站起后，对原地重压，会在地面产生大范围冲击波，跳起即可回避。

触手横扫：伸长触手往前方连续进行3次横扫，被打中后会陷入昏迷状态，ウロヴォロス堕天会横扫4次。

触手大回转：用触手进行360度横扫。

雷射：ウロヴォロス的专属招式。用头角往前方射出雷射。

火柱扫射：アマテラス的专属招式。全身发光后，对前方射出直线型火焰并扫射。

火球攻击：アマテラス的专属招式。在手上产生两颗火球，先砸向地面后，再往目标身上丢去。火球的追踪性非常强，建议直接防御。

追踪火球：アマテラス的专属招式。在自身前方放置3颗火球，它们会逐个飞向目标。

》战斗攻略《

ウロヴォロス系荒神的体积很大，但行动速度却不慢，再加上大范围的攻击，在众荒神中是比较难对付的。近战走位时尽量绕到其后脚处展开攻击，当看到BOSS准备使用重压时，尽快收招准备好起跳即可。由于破坏后脚后，后脚就会成为弱点，所以绕到后脚处集中火力进攻后脚是一个不错的战术。ウロヴォロス的复眼和アマテラス的女神像都是弱点，但位置比较高，而且站在BOSS面前会比较危险，所以建议等到BOSS硬直倒地后再去头部进行输出破坏部位。

ツクヨミ

攻击方式

突进： 变成四脚着地的状态后向目标突进。
蛇形突进： 变成四脚着地状态以蛇形轨迹向目标突进。把握不好回避位置建议直接防御。
月光弹： 变成四脚着地状态，然后往前方突进，在突进路径上会残留附带致命猛毒的能量球，过一段时间后能量球会形成光柱。
乱舞： 双手下垂，然后伸长双臂在原地进行5次乱舞，然后会瘫在地上一段时间。看到准备动作后向后回避两次即可避开，待其乱舞结束后可以趁机上前发动攻击。但要注意被命中后会进入昏迷状态。
连续挥鞭： 拿出光鞭后往正前方挥动两次。
突刺： 伸长右手刺向面前的目标。
光弹： 用左手往斜下方扇形范围射出光弹。
光弹连射： 浮到空中后，对目标连续射出带昏迷效果的光球。持续移动即可回避。
光镖： 变成四脚着地状态后依次往自身十字方向、斜向发出4发带有致命猛毒效果的光镖，跳起后即可回避。
突进光镖： 突进到目标前后使用光镖。看到其突进后赶紧远离并准备跳跃即可。
超新星： 浮到上空，然后在自身位置产生光柱，同时画面会剧烈摇晃，只要不进入光柱范围内即可。



收束新星炮： 将月轮置于头顶，发出雷射并进行360度扫射。此招仅对空中单位起作用，所以只要不跳起就不会中招，还可以趁机会攻击其脚部。

》战斗攻略《

ツクヨミ比较棘手的技能都带有致命猛毒或昏迷效果，所以最好装备猛毒抗性和昏迷抗性的技能再来挑战。BOSS对远程攻击的抗性较高，最好用近身武器来战斗。平时建议一直围着BOSS游走，等其出招后再进行反击，看准乱舞和收束新星炮这种有大破绽的招式来进行猛攻是个不错的方式。

ヴィ-ナス

攻击方式

挥击： 用左前脚往前方挥去。
追踪雷电： 在目标脚底产生雷电攻击，在雷电形成前会一直跟着目标，持续移动即可回避，女体将手往下挥后就会产生雷电。
追踪电球： 女体往自身正前方放置一颗大电球，然后电球会飞向目标。释放时间很长而且方向范围只限于自身前方，所以后方为安全区域。
带电突进： 使用前女体会双手放出光芒并作出两手张开的姿势，然后会全身带电对目标突进，突进结束后会往自身周围放电。避开后切忌追尾，绕到其侧面等待进攻机会，若其突进后使用臂部冰弹，则是进攻的好时机。
连续突进： 使用前女体会双手放出光芒，但不会张开，之后会双角带电对目标突进，经过目标后会漂移改变方向继续突进，共突进3次，最后一次突进后会原地打转并产生硬直，之后必定会接臂部冰弹。
后退： 当目标在其后方时才会使用，左侧脚部胶质体伸出触手后整体快速后退。





臀部冰弹：在各种突进动作后会趴在地面，从臀部胶质体中往后放扇形范围射出数发冰属性弹，建议直接防御，若距离BOSS足够近的话及时绕到其侧面还可以进行反击。
飞弹：抬起前身，从背部胶质体中放出数枚带有致命漏电效果的飞弹，往前方扇形范围飞去。
交叉挥击：从两脚的胶质体中伸出触手向前方挥去。
猛毒回旋：从两脚的胶质体中伸出触手后，原地回转一圈。攻击带有致命猛毒的效果，使用前自身下方会渗出毒液，看到后要立即防御。
闪电力场：在自身正前方产生小范围雷电。
雷电龙卷：破坏2个胶质体后才会使用的招式。在自身周围产生6个雷电龙卷风后向外扩散，除了自身正前方的两个龙卷风外，其他的都有追踪性。

》战斗攻略《

ヴィーナス体型较大，攻击动作也不慢，平时尽量在其侧面游走，然后寻找机会从后方进攻，在其收招后立即拉远距离继续游走，否则很有可能被猛毒回旋或飞弹这种能波及到自身周围又带有异常状态的招式攻击到。ヴィーナス共有左脚、右脚、背部、臀部这四个胶质体，破坏后相对部位的攻击就会失效。破坏了背部胶质体后，BOSS就不会使用飞弹；破坏臀部胶质体后就不会使用臀部冰弹；破坏了左脚或右脚的胶质体后，该侧就不会伸出触手。所以战斗中建议优先破坏胶质体，会让战斗轻松很多。

アルダノ-ヴァ系



攻击方式

连携能量弹：有两种模式。一种是女体升到高处，和男体一起对目标连续射出有追踪性的能量弹；另一种则是女体在男体前以坐着的姿势与男体共通发射能量弹。由于使用这招时BOSS不会转向，所以绕到背后即可无视。
爬行冲刺：女体变成四脚模式趴在地上，与男体共同往前方突进。
小型能量弹：アルダノ–ヴァ堕天的专属招式。由女体往前方扇形范围射出数枚小型能量弹。
挥剑：アルダノ–ヴァ堕天的专属招式。女体后空翻一圈，然后男体将女体拿在手上作为剑，向前挥动3次。
触手攻击：アルダノ–ヴァ堕天的专属招式。女体用触手往自身周围横扫。
低空冲刺：女体在低空往前方冲刺，男体浮在上方往女体两侧设置能量弹，能量弹经过一段时间后爆炸。
回转攻击：女体牵着男体的手，以自我为中心进行360度的横扫攻击。
光镖+能量球：女体趴在地上往周围射出光镖，男体升起后对目标射出能量球。此时尽量选择防御。

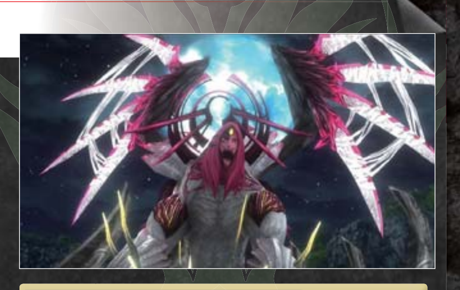


光线扫射：举起双手，从头部的光环处往远处射出光线并360度扫射。此时只要贴近BOSS即可无视这招。
光柱：两手张开，在自身周围产生光柱。看到准备动作时要立即后退。
组合突进1：男女体共同往前突进，然后女体趴在地上向周围发射光镖，然后男体再往女体的所在位置使出重锤产生光柱。
组合突进2：女体乘在男体上往前突进，然后女体升起往前方伸出触手突刺。
组合技：アルダノ–ヴァ堕天的专属招式。女体使用连续触手攻击，男体浮到高空对周围发射能量弹。能量弹落地后会生成光柱，用完此招后BOSS会有很长的一段硬直时间。

》战斗攻略《

《噬神者》本篇的最终BOSS，由后方的男体和前方的女体构成。招式看着都比较霸气，对正面的攻击范围都很广，但其正后方几乎是死角，战斗时只要保持在其后方，则可以无视掉大量招式，建议多近战。女体的光镖可以跳起避开，同时还能在空中攻击男体，一举两得。BOSS使用组合突进1和组合突进2的时候切记要等他们放完招了再上前补刀。

アリウスノ-ヴァ



攻击方式

飞刺：向周围逐个发出飞刺，带有猛毒状态。其左后方和右后方为安全区域。

后跳+石柱：做出后跳动作，同时在原地产生石柱。

翼爪：用侧翼往前方横扫。

双翼夹击：张开双翼后往前方夹击。

翼刃三段冲：用单边侧翼对目标进行二段冲刺攻击，最后对目标使用双翼夹击。速度快，伤害高，但收招后有咆哮的硬直动作。

原地回旋：展开双翼在原地回旋两圈。范围大，收招后有咆哮的硬直动作。

连续石柱：原地咆哮，连续对目标发动两次石柱。

巨型翼爪：展开双翼，并在双翼集中能量形成巨大的翼爪，再往前方进行二段横扫，最后对自身正前方射出光线作为收尾。范围极大。

战斗攻略

《噬神者 解放重生》的最终BOSS，其实就是ディアウス・ピタ–开翼形态的加强版，把落雷和电球改成了石柱和飞刺，但飞刺的发射方向与电球不同，在能熟练回避这招前最好采取防御手段。比起ディアウス・ピタ–，アリウスノ–ヴァ更喜欢用近战招式，因为行动非常迅速，所以在其进攻时最好先防御，等其收招再进行反击。

奖杯列表

总计	33	白金	1	金杯	6	银杯	7	铜杯	19

类别	名称	获得方式
白金	传说の始まり	取得其他奖杯
铜杯	神机适合者	通过神机测试。剧情奖杯
铜杯	感应现象	引起了新型神机使同僚之间的感应现象。剧情奖杯
铜杯	リ–ダ–就任	就任第一部队的队长职务。剧情奖杯
铜杯	真实の果てに	讨伐ディアウス・ピタ–，为伙伴报仇。剧情奖杯
银杯	青い月	阻止了支部长的野心，成功阻止了终末捕食。剧情奖杯
铜杯	极东の护り人	不顾危险，拯救极东支部于绝境之中。剧情奖杯
银杯	生きることから	面对严峻的困难，成功救出了同伴。剧情奖杯
铜杯	反击の狼烟	跨过痛苦的境遇，重建了第一部队。剧情奖杯
金杯	また会う日まで	联合同伴们的力量，与过去的因缘做出决断。剧情奖杯
铜杯	フレンドシップ	让同伴习得新技能
铜杯	属性痛击	使用克制的属性痛击给予荒神强力的一击
铜杯	神を食らう	捕食荒神并成功获得力量
铜杯	死线を共に	成功对同伴进行救助
铜杯	力を托して	对同伴发射传导弹，使其进入神机解放状态



类别	名称	获得方式
铜杯	解き放たれる力	首次发动了制御单元的效果
铜杯	神机整备	初次对装备进行强化
铜杯	新たな装备	初次合成装备
铜杯	紧急任务完遂	初次完成紧急任务
铜杯	结合崩坏	初次成功使结合部位崩坏
金杯	プレデタ－マスタ－	同时发动了五种的制御单元的效果
银杯	精锐部队	完成 50 次紧急任务
金杯	传说の部队	完成 100 次紧急任务
银杯	自慢の逸品	初次得到了 Rank14 的装备
金杯	我が兵装に死角なし	所有装备类别都得到了 Rank14 的装备
铜杯	ジャックポット	发现了稀有的遗留神机
银杯	スキルマイスタ－	同时发动了 25 种以上的技能效果
银杯	神秘の神机使い	完成剧情任务“アナンタボガ”，可以使用レン了
金杯	谜の假面贵公子	完成剧情任务“头上注意”，可以使用マスク・ド・オウガ了
铜杯	怖いもの见たさ	增加任务的难度后完成任务
金杯	孤高の生还者	一人通关了最高难易度的生存任务，可带支援角色
银杯	历战の相棒	一种装备类别的使用次数达到了 500 次
铜杯	デストロイヤ－	进行了 100 次结合崩坏

奖杯综述

只要把剧情打通，就能获得将近三分之一的奖杯，其他大部分奖杯在流程中基本上也会获得，剩下的就是需要“刷刷刷”的奖杯了。其中比较麻烦的就是100次紧急任务的奖杯。虽然生存任务的任务数量也会算入，但本作中的紧急任务最多也只有三连的生存任务，所以比起《2RB》，这次的奖杯难度需求的时间更长。刷紧急任务建议用难易度14的任务“豪华景品”，目标是一只杂兵，可以轻松解决，连续完成几次就能刷出紧急任务了。紧急任务建议选择难易度10的“レンジャ–エ–ル”，因为是难度最低的三连分生存任务，相对来说效率较高。



虽然系统几乎照搬《噬神者 2 狂怒解放》，但这些系统对于初代《噬神者》来说是全新的，而且游戏画面和 BGM 都经过重制，即使是玩过原作的玩家也能在这里玩出不一样的味道。

文 白菜＆苍穹 美编 咕噜

PROJECT X ZONE 2 BRAVE NEW WORLD

攻略透解 Guide Through



S·RPG	战略角色扮演		
3DS	跨界计划 2 勇敢新世界 プロジェクト クロスゾ－ン 2：ブレイブニュ－ワ－ルド		
BNE		日版	2015年11月12日
无对应周边		1人	7171日元

2012 年 10 月登陆 3DS 平台的《跨界计划》聚集了三大游戏厂商的知名角色，可谓是 PS2 时代《Namco×Capcom》以及 NDS 时代《无限边境》的传承者。如今 2 代携更豪华的参战阵容来袭，其中既有 90 年代的经典游戏人物，又有 21 世纪新生代的人气角色，辅以大幅调整过的战斗系统，对原作有爱的玩家怎能错过这样一场酣畅淋漓的跨界乱战呢？



整备篇

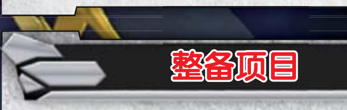
在每关之间都会自动进入整备界面（インタ－ミッション），按 START 键则能进入下一关。右侧会显示玩家的各项记录（RECORD），从上到下依次为总游戏时间（总プレイ时间）、总击破数（总 K.O. 数）、最大伤害值（MAX ダメ－ジ）、最大连击数（MAX ヒット数）、通关次数（クリア回数）。



整备操作

按键	对话界面 / 整备界面
滑杆 / 十字键	项目选择
A	决定 / 推进对话
B	取消 / 隐藏对话框
X	（招式强化 / 技能设定时）切换单人单位和双人单位
Y	（单位设定时）单人单位脱队 /（技能设定时）卸下技能 /（存档时）删除存档
L/R	（定制时）切换双人单位
R+A	快进对话
START	跳过对话
L+R+START	重启游戏

注：用 L+R+START 重启游戏后，按住 START 键不放并松开 L 和 R 键，可以跳过标题画面直接读取中断存档。



整备项目

下面依次讲解整备界面左侧的 8 个选项的具体功能。

商店（ショップ）

第 1 话过关后开放，花费金钱可在此购买消耗型道具、武装和饰品（按←、→键切换列表），不再需要的物品也可以在此卖出换钱。商店是 2 代新增的功能，出售的商品会随着主线流程的推进自动更新，中途店员会根据剧情发生变更。一周目通关后，商店里会追加出售更多的强力商品。

定制（カスタマイズ）

第 1 话过关后开放单位设定和装备变更功能，第 2 话过关后开放招式强化和技能设定功能，下面逐一讲解。

单位设定（ユニット设定）：把双人单位（ペアユニット）和单人单位（ソロユニット）组成三人单位（トリオユニット），以小队的形式出战。双人单位主战，单人单位除了能在战斗中参与攻击外，也能在技能方面提供辅助。

装备变更：改变双人单位所装备的武装（GEAR）和饰品（ACCESSORY），装备除了能为小队提供各项数值上的加成外，有些甚至还带有特殊效果。

招式强化（技强化）：利用战斗中得到的 CP 点数，对通常技、援护技、必杀技、复数技、单人技等招式进行强化，强化上限皆为 8 级。招式每强化 1 级，都会自动在威力、异常状态发动率、会心伤害率、连击 XP 回复率 5 项中选择特定项目进行提高。当然，如果招式本身没有异常状态效果的话，异常状态发动率一项始终为 0。

技能设定（スキル设定）：设定双人单位和单人单位装备的自动技能，部分技能解锁后还需要消耗 CP 习得。自动技能槽初期只有 1 格，双人单位在达到 Lv10、20，单人单位在通过第 15、30 话后会各追加开放 1 格。一周目通关后集体追加开放 1 格。



ペアユニットとソロユニットの組み合わせ設定ができます

训练（トレ－ニング）

第 1 话过关后开放，供玩家练习连招、测试小队搭配。设置项目从上到下依次为：双人单位、单人单位、援护单位、初期 XP 值、敌人重量、敌人等级、敌人 HP 为 0 是否消失、防御槽值、留存奖励有无、攻击次数限制、幻影取消是否消耗 XP 以及是否有次数限制。在练习时攻击次数耗尽、击破敌人或按 START 键，都会退出练习模式。

跨界百科（クロスペディア）

查看游戏的教程（チュ－トリアル）和角色事典（キャラクタ－事典），有更新内容时会以感叹号标志提醒。在查阅敌我双方的角色时按 A 键可以听到语音，部分角色的立绘还会发生变化。

DLC（追加コンテンツ）

第 1 话过关后开放，联网下载游戏的特典或付费 DLC 内容。

输入下载码（ダウンロ－ド番号の入力）：输入下载码换取特典，如首发特典附带的挑战关卡“‘10 年前’の女”。

购入 DLC（追加コンテンツの购入）：花钱

充值并购买 DLC。官方在发售日当天更新了大量的 DLC，包括 20 个道具包（アイテムパック）以及特殊的“SP アドバンスモード”。其中“お試しクロスアイテムパック”道具包是免费的，推荐下载。

模式切换（モード切替え）：一周目默认为关闭；通关后开启的进阶模式（アドバンスモード）能提升敌方的强度；花费 300 日元购入的 SP 进阶模式（SP アドバンスモード）在提升敌方强度的同时，还会增加 CP 和金钱获得量，同时全员的技能槽也会追加解锁 1 格。

系统设定（システム）

可设定的项目相比前作大幅增加，1.0 版本从上到下依次为：背景音乐音量、音效音量、语音音量、待机时有无确认信息、敌方行动开始时有无语音、战斗是否显示招式名、战斗有无镜头拉近效果、战斗有无 KO 演出。初期为问号的两项需要主线通关后才会开启，分别是音乐鉴赏和战斗音乐变更。更新 1.1 版本后，在语音音量下方还追加了两项实用的设定，分别是切换战场界面滑杆和十字键的功能，以及战场界面 L/R 键自动切换对象的选择范围。限定版还有一项特别版音乐设定，在通常 BGM 和原作 BGM 间进行切换。

挑战关卡（チャレンジステ-ジ）

一般情况下在二周目才会开启，游玩追加的挑战关卡 01“太古の机神兵”，顺利过关后关卡会继续追加，共有 10 个挑战关卡可供重复挑战。另外，下载初回特典附赠的关卡“‘10 年前’の女”后也会在这里出现。挑战关卡中敌人的等级和强度是固定的，玩家不能带任何回复道具进入，出战角色也以当前流程进度在队的角色为准。初次过关能获得强力的装备，再次挑战则只能得到消耗型道具。括号内的数字表示成功挑战的次数。

存档（デ-タセ-ブ）

储存游戏进度，在标题画面选择 Load 读取章节存档。本作最多只支持 8 个章节存档，按 Y 键可选择存档进行消除。



战场篇

本作的战场依旧以斜 45° 角的镜头呈现，最大的变化是从前作的“个人行动顺序制”改成了“敌我交替回合制”，敌我双方各行动一轮为 1 回合，回合数超过 99 强制 Game Over。回合机制让玩家在行动时可以更方便地进行战略部署，比如抢先发动能提升全员攻防的技能，或是让能回血和解除异常状态的角色最后行动等等。在战斗开始时或流程中有角色加入时，系统大都会给玩家进行定制（カスタマイズ）和单位配置（ユニット配置）的机会，前者与整备菜单的功能基本一致，只不过部分战斗会限制角色搭配，后者则可以调整角色在战场上的初期位置。

界面解说



1	援护单位及招式效果（有多个目标时，可按 Y 键切换）
2	单人单位及招式效果
3	攻击目标选择（有多个目标时，按 L/R 键可切换），习得复数技且 XP 高于 100 时可按 START 键切换
4	敌方状态及朝向加成标志
5	我方状态及朝向加成标志



6	点击触摸屏中央的角色形象，可以直接切换到该单位
7	点击触摸屏右上角的“TOUCH”标志，可以切换敌我双方的信息
8	点击触摸屏右下角的“TOUCH”标志，能在状态、招式、指令型技能、自动型技能、已发动的技能效果 5 页间切换

战场操作

按键	战场界面
滑杆	角色 / 光标移动
十字键↑ / ↓	视角拉远 / 拉近
十字键← / →	视角左右调整
A	决定 / 攻击
B	取消 / 待机 / (按住) 敌方行动高速化
X	开启指令菜单
Y	开启宝箱 / 破坏障碍 / 救援同伴 / 切换援护单位 / (按住) 光标移动高速化
Y+ 滑杆	单位原地转向
L/R	切换单位 / 攻击目标
START	切换通常技和复数技 / 结束回合
L+R+START	重启游戏

注：更新 1.1 补丁后，在系统设定中可以将滑杆和十字键的功能互换，用后者无疑更适合控制光标及角色走位，而且能触发一个良性 Bug (后文“再动 BUG”中详述)。

能力说明

随着等级的提升，双人单位的招式、技能以及自动技能槽会逐渐解锁，升级后各项能力也会有相应的提高。单人单位不存在等级和能力数值的概念，招式和所有技能都是初期就已习得的，只是大部分自动技能需要花费 CP 习得后才能装备。



能力	解说
XP	我方共有，上限 150，展开特定行动时需要消耗，具体为：救援 (100)、必杀技 / 复数技 (100)、完全防御 (50)、幻影取消 (100)
EP	敌方共有，类似我方 XP 和 SP 的混合体，上限 150，发动特定攻击时消耗，具体为：必杀技 / 复数技 (100)、通常反击 (10)、通常复数反击 (30)、必杀技 / 复数技反击 (100)
Lv	等级，影响招式、技能和自动型技能槽的解锁
HP	体力，耗尽即陷入无法行动状态
SP	技力，我方特有，基础值 100，每回合开始时自动回复 30。除了发动指令型技能需要消耗外，还有反击(50)、防御(30)
BLOCK	防御槽，敌方特有，在削减至 0 前都不会受到伤害
GEAR/ ACCESSORY	当前装备的武装 / 饰品
CP	角色间相互独立，用于强化招式或习得自动型技能
GOLD	金钱，我方共有 / 击倒该敌人能获得的金钱
EXP	累积的总经验值 / 击倒该敌人能获得的经验值
NEXT	距离下次升级所需的经验值
ATK	攻击力，影响攻击敌人时造成的伤害
DEF	防御力，影响受到敌人攻击时的伤害
TEC	技术力，对攻击敌人造成的伤害有上升补正
DEX	敏捷度，对受到敌人攻击的伤害有下降补正
RNG	通常技攻击的射程范围
M–RNG	敌方特有，通常复数攻击的射程范围
SP・RNG	敌方特有，必杀技攻击的射程范围
SP・M–RNG	复数技攻击的射程范围
MOVE	移动力，表示可移动的最大格数

战场行动

移动：按 A 键选择我方角色后就可以控制其移动，蓝色表示移动范围，黄色表示攻击范围。注意 2 代在地图上追加了很多陷阱，既有附加异常状态或造成伤害的，也有一些回复效果的，这些陷阱对敌我双方通用。部分关卡甚至还有一定时间循环启动的机关，只对我方有负面效果，移动时一定要多加小心。

开启 / 破坏：当角色接近并面朝宝箱，就会出现“OPEN”的提示，按 Y 键即可开启；当角色接近并面朝可破坏的障碍物，就会出现“BREAK”的提示，按 Y 键即可破坏，有可能打出道具。开启宝箱或破坏障碍后角色仍可以继续行动，即使破坏障碍物后跳出敌人，



也不会像前作那样强制终止我方行动。

救援：一旦同伴的 HP 降为 0，就会陷入无法行动的状态，用其他角色接近并面朝他，在 XP 高于 100 的前提下会出现“RESCUE”的提示，按 Y 键即可将同伴救起，默认为消耗 100 点 XP、HP 回复 50%。当角色拥有特定技能，救援所需的 XP 会有所减少，救援目标的 HP 回复量也能增多。

攻击：角色的攻击范围内有敌人时，可以用通常技或复数技展开攻击，具体在后文“战斗篇”的“攻击方式”中详述。

待机：除了攻击、救援会结束角色的行动外，移动后按 B 键再确认，也可以进入待机状态。

自由光标

光标在没有选定角色时可以自由移动，此时按住 Y 键能加快移动速度。当光标移动到战场上的特定位置会出现图标提示，具体解说参看右表。由于每个关卡中宝箱的外观都不尽相同，有些是以手提箱、水晶、亮光点等形态出现，在开战时建议先用自由光标纵览一下战场，并用十字键调整视角仔细观察，以免有宝箱遗漏。

图标	解说
	仅限飞行单位进入
	无法进入的区域
	可开启的宝箱
	可破坏的障碍物
	等待救援的同伴
	陷阱机关 / 不可互动的要素

面部朝向

除了前面介绍的开启、破坏、救援 3 项行动受到角色面部朝向的影响外，敌我双方在展开攻防时还有“朝向加成”的设定。从正面攻击，朝向加成图标为蓝色箭头，默认伤害 1.0 倍；从侧面攻击，朝向加成图标为黄色箭头，默认伤害 1.5 倍；从背面攻击，朝向加成图标为红色箭头，默认伤害 2 倍。利用角色技能、装备特效等，还能让侧面、背面攻击的伤害加成进一步提升，此外也有“受到侧面 / 背面攻击加成无效”的技能效果。因此，在角色结束行动前，按住 Y 键再用滑杆调整朝向非常重要。

支配区域（ZOC）

全称“Zone Of Control”，许多战略角色扮演类游戏中都有类似的设定，通常敌我双方前后左右 1 格的范围就是其支配区域。如果想通过对方的 ZOC 范围，移动力消耗需要加倍（即走 1 格减 2），一旦两名敌人的 ZOC 范围相互重叠，则移动力消耗还要再追加，更加难以通过。活用 ZOC 可以在战场上形成防线，阻挡敌人前进，以保护后排的残血角色或特殊目标。技能中“ZOC 倍化”能让有效范围变成 2 格，“ZOC 无效”即移动力不会受到对方的 ZOC 影响。

再动 BUG

这是在更新 1.1 版补丁后出现的良性 Bug，目前官方尚未修复。首先玩家要在系统设定中把“マップ上でのカ－ソル＆ユニット操作”改成“十字ボタン”，即用十字键控制光标和角色移动，滑杆用于调整视角。原本当角色攻击过后就会结束行动，但调整成上述设定后，当战斗画面结束、切回战场画面后，当敌方头上正在出现伤害判定时，按住十字键我方角色仍可以继续移动。虽然不能用来躲避反击，但在一些需要赶路的关卡中，可以先击破敌人，再利用这个良性 Bug 继续移动加快进军速度。注意，敌方的伤害判定过后角色的移动就会强制中断，一旦出现两名角色在同一格内待机的情况，就会导致其中一人无法移动。此时只要设法先移开一个人，再中断存档，重新读档后不能移动的角色就会恢复了。

指令菜单

在控制角色行动时，按 X 键能调出指令菜单，具体的项目如下。使用技能或道具都不会结束行动。

技能（スキル）：消耗 SP 发动已习得的指令型技能，选择技能时按 L/R 键同样可以切换角色。技能的作用对象以英文表示，分为自己（SELF）、同伴指定一人（OTHER）、同伴全员（OTHERS）、全员指定一人（ALLY）、全员（ALL）。“回复 XP”效果类的技能没



有英文，因为 XP 是全员共通的。

道具（アイテム）：使用消耗型道具，按十字键←/→切换类别。道具的作用对象只有全员指定一人（ALLY）和全员（ALL）两类。同名道具在战场上最多只能带 15 个，整备界面会显示库存容量，上限则为 99 个。另外 HP 为 0 无法行动的角色居然可以使用道具自救。

单位一览（ユニット一览）：查看角色的状态，敌我双方按十字键←/→切换。

胜利败北条件：查看本关的胜利、败北条件，回合数以及残余敌人数量。注意部分关卡的胜败条件会随着流程发生改变，回合数超过 99 强制败北。

跨界百科（クロスペディア）：效果与整备界面的项目一致，不再重复叙述。

系统设定（システム）：效果与整备界面的项目一致，不再重复叙述。

放弃战斗（リタイア）：放弃战斗返回整备界面，战场中获得的经验和道具会全部重置，但是金钱和累积游戏时间则会保留。

中断存档（途中セーブ）：储存战场存档，在标题画面选择 Continue 读取中断存档后也不会消失。

回合结束（ターンエンド）：不论我方还有多少尚未行动的角色，直接结束本回合，效果与按 START 键一致。

技能发动

除了指令菜单中手动发动的指令型技能外，敌我双方还有自动型技能（オートスキル），装备后在战场上的特定时机满足特定条件就会发动。自动型技能的判定时机分为三种：①回合开始时；②行动结束后；③敌方攻击时。而特定条件则纷繁多样，诸如“HP 高于一定值”、“残余敌人在一定数量以上”等等，具体请参看文末的“角色资料”列表。相比 1 代，本作的一个最大改变是同类技能效果可以叠加，如提升经验值、攻击力的技能可以反复作用在一个人身上，以求效果达到最大化。移动力的提升上限为 2，百分比类 Buff 的提升上限为 100%。此外无论指令型还是自动型技能，效果在发动后也会持续一段时间，玩家在战斗中一定要多利用触摸屏确认敌我双方已发动的效果。

敌方行动 & 应战

在敌方的行动回合，他们也会积极地使用消耗 EP 的指令来发动攻击，具体行动（EP 消耗量）为：必杀技 / 复数技（100）、通常反击（10）、通常复数反击（30）、必杀技 / 复数技反击（100）。仅有 BOSS 级敌人才会使用必杀技或复数技。

我方角色在受到攻击时，处于非气绝状态并拥有一定 SP 或 XP 的前提下，就可以选择应战行动。注意当敌方发动复数技时，我方无法采取任何行动，只能乖乖挨揍（仅少数装备有复数技无效的特性）。

防御：消耗 30 点 SP，受到的伤害减半，所有异常状态无效。

反击：消耗 50 点 SP，敌人必须处在我方的射程范围内才能选择，承受攻击后立刻对其展开反击。反击时敌人的防御槽为 0，但我方不会有援护角色参战（仅拥有特定技能的角色可以作为援护参与反击）。

完全防御：消耗 50 点 XP，不会受到任何伤害或异常状态，一般用于抵挡 BOSS 的必杀技攻击。

不应战：不采取任何行动，零消耗承受攻击，直接按 B 键也是这种效果。





爽快的战斗是本系列的一大魅力，玩家只需要手控操作角色的出招时机，就能轻松打出华丽的连招。攻击命中敌人就可以积蓄XP槽，XP超过100后还能发动强大的必杀技。当攻击次数耗尽且敌方落地、成功击破敌人或主动按START键，战斗都会宣告结束。本作对战斗系统做出了大量调整，包括限制通常技攻击次数，调整交错命中的判定，引入留存奖励、交错破坏和幻影取消系统等要素。玩过初代的玩家一定要重新审视战斗系统才能顺利攻关。

战斗操作

按键	战斗界面
滑杆 / 十字键 +A	通常技攻击
A	通常技攻击
B	幻影取消 / 跳过必杀技或复数技的演出动画
X	—
Y	必杀技
L	单人攻击
R	援护攻击
START	结束战斗
L+R+START	重启游戏

战斗界面



1	敌方特性
2	援护单位
3	单人单位
4	连击数与伤害值
5	敌方防御槽
6	敌方 HP
7	我方可用招式
8	我方 XP
9	剩余攻击次数

10	角色的等级、HP、SP
11	已习得的招式（不可用的字体会变暗）

攻击方式

通常技

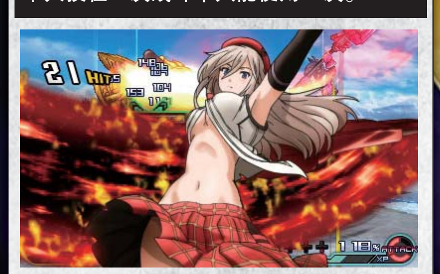
在战场界面选择好目标并按A键展开攻击，进入战斗界面后，以A键配合滑杆/十字键的不同方向，能使出各异的招式。随着等级的提升，双人单位最多习得5种通常技。无论玩家主动攻击还是反击，在一次战斗中最多只能使出3次通常技。即使把不同的招式都用一次，也不像前作那样会额外增加一次攻击机会了。

援护技

当发动通常攻击的角色周围一圈（8格）范围内有其他我方角色，进入战斗界面时就能按L键让同伴展开援护攻击，发动后会出现特写画面。援护技在一次战斗中只能使用1次。

单人技

当双人单位与单人单位组队后，进入战斗界面时就能按R键让单人单位发动攻击，发动后和收招前会出现两次特写画面。单人技在一次战斗中只能使用1次。



必杀技

消耗 100 点 XP 按 Y 键即可发动，以华丽的必杀演出对敌人予以痛击。必杀技不包括在通常技的攻击次数内，但是收招后强制结束战斗，因此一般在通常技、援护技、单人技都用过后，再发动必杀收尾。

复数技

在战场界面按 START 键切换到复数技，再按 A 键选择多个目标后耗 100 点 XP 发动。不同角色复数技的攻击目标数量不等，但攻击范围内至少要锁定到 2 名敌人才能顺利发动。



招式效果 & 异常状态

无论通常技、援护技、单人技、必杀技、复数技，招式名称的右侧都会依次显示威力、特殊效果和出招按键。招式威力按照 S、A、B、C 逐级递减，不过可以通过整备界面的强化功能在一定程度上弥补，而招式的异常状态发动率、会心伤害率、连击 XP 回复率 3 项性能只能在强化界面查看。特殊效果的图标解说请参看右上的表格。在战斗中并不是一味地追求高威力就能克敌制胜，玩家需要针对战局选择合适的招式，快速积攒 XP 或是用异常状态限制敌人也是取胜的关键。

图标	名称	解说
	破防	对防御槽的伤害较大
	失衡	受到攻击后无法展开反击，战斗结束后自动解除
	气绝	陷入气绝状态，无法展开一切行动，防御槽无效、受到攻击皆为会心，3 个回合或被攻击一次后解除
	中毒	陷入中毒状态，行动结束后受到最大 HP20% 的伤害，3 个回合过后自动解除
	封印	陷入封印状态，无法使用指令型技能和复数技，3 个回合过后自动解除（敌方招式特有）

进阶技巧

留存奖励（チャ - ジボ - ナス）

2 代新增的系统，前一场战斗中没有使用过的招式，在下一场战斗开始时会以发亮的状态表示。使用发亮的招式能获得以下奖励效果：①连击时 XP 回复量上升；②会心攻击时伤害率上升；③通常技的伤害量上升。因此针对招式的特性配合留存奖励效果，能进一步提升 XP 回复或伤害输出。



防御崩坏（ブロッククラッシュ）

敌人独有防御槽的设定，在该槽削减至 0 前都不会受到伤害或被击飞。一旦用连续攻击将防御槽清空，就会触发防御崩坏，这一下破防攻击的威力提升（伤害数值以黄字显示，但并不算会心攻击）。敌人被打浮空后，防御槽会徐徐回复，回复到一定值并落地，在战斗时就又能展开防御护壁了。针对中后期敌方防御槽较长的特点，利用有“防御槽无效”效果的技能或“破防”特效的招式优先发起进攻，尽快破防才不会浪费招式的火力输出。此外，必杀技、复数技也有无视防御槽的特性。

浮空连击（空中コンボ）

图标	解说
	轻
	重
	超重
	飞行

用各种招式把敌人连续打浮空，连击数会不断地增长，即使HP降为0也可以继续“鞭尸”增加连击数。一旦对方落地，连击数就会重置。敌人特有重量的概念，在连招的过程中，不同重量的敌人吹飞高度和下落速度都有很明显的区别，需要玩家在实战中逐渐摸索适应。重量图标参看上表，普通重量的敌人没有图标。翅膀表示敌人有“飞行”的能力，可以飞过步行单位无法通过的场景。游戏中有部分装备对飞行系敌人有伤害加成。

会心攻击（クリティカルヒット）

在敌人即将落地的瞬间攻击命中，能触发会心攻击，除了出现“Critical Hit”的字样外，伤害数值会大幅提升且全部变成黄字显示。会心攻击是对强敌造成巨大伤害的有效手段，但对于玩家的操作要求较高。如果对方在战斗中被打入“气绝”状态，接下来所有的攻击都会是会心伤害，因此合理利用异常状态也能够达到同样的目的。

交错命中（クロスヒット）

2代对交错命中做出了大幅调整，通常情况下只有双人单位和单人单位的攻击同时命中敌人，才能触发交错命中。敌人的位置会在一定时间内被固定住，任凭玩家攻击，这种状态下XP的回复量也会大幅提升。当绿色的“×”号逐渐缩小直至消失后，敌人就会解除锁定状态，此后需要再次同时攻击命中，才能再度触发交错命中，这点与1代的区别较大。在技能效果的辅助下，部分角色发动援护攻击也能触发交错命中。



交错破坏（クロスブレイク）

2代新增的系统，在交错命中的状态下，以横向或纵向的强力吹飞攻击命中敌人，会直接解除锁定状态将对方打飞出去。主动解除交错命中固然是牺牲了回复XP的大好时机，但触发交错破坏时的伤害也会大幅提升。玩家可以根据战况选择是否使用带有吹飞效果的招式。



幻影取消（ミラージュキャンセル）

2代新增的系统，在通常技攻击的过程中按B键，消耗100点XP发动。发动幻影取消后我方角色立刻回到初始位置，同时通常技的攻击次数回复1次，战斗背景变成黑白色，敌人则会进入慢镜头状态。敌人的下落速度减缓后，方便我方打出会心攻击。而在招式的特定时机发动幻影取消，还能让XP消耗减为50点，这需要玩家在练习模式多多尝试摸索。

由于XP消耗量巨大，幻影取消在前中期的实用性并不大，中后期当玩家逐渐熟悉了招式的取消时机，并通过装备和技能效果减轻XP消耗后，才会渐渐显示出此系统的价值。一周目时幻影取消在一次战斗中只能使用1次。



战后结算





❶	双人单位等级
❷	双人单位获得的经验值和 CP，CP 为经验值的 20%
❸	单人单位获得的 CP，CP 为经验值的 30%
❹	援护单位获得的 CP，CP 为经验值的 10%

❺	特殊击倒奖励
❻	最大连击数奖励
❼	会心攻击次数奖励
❽	掉落金钱
❾	掉落道具

战斗结束后能够得到经验值和 CP，金钱和道具惟有击倒敌人时才能获得。根据玩家的表现，结算时还有三项不同的加成，具体如下。

特殊击倒奖励：以必杀技击倒敌人，显示“SP・ATTACK FINISH”，我方角色的 SP 能回复 100 点。以复数技击倒敌人，显示“SP・M-ATTACK FINISH”，每击破 1 个目标 SP 回复 30 点。

最大连击数奖励：连击数每达到 10HIT，金钱追加 10%，即 10 ~ 19HIT、GOLD+10%，20 ~ 29HIT、GOLD+20%，以此类推。

会心攻击次数奖励：每触发 1 次会心攻击，经验值追加 10%。注意，招式的第一下攻击命中敌人时触发会心，后面的伤害数值再多都只算 1 次，直到下一次再出招。另外，对气绝状态的敌人虽然打出的也是黄字伤害，但是否累计到会心奖励，仍旧要看招式命中时的判定。

流程关卡攻略

序章1 特务机关・森罗

胜利条件	敌方全灭
败北条件	零儿＆小牟无法行动

跟前作一样，开篇的 5 个序章是教学关卡，让玩家熟悉一下游戏的基本系统与操作，本身并没有什么难度。第 1 个敌人不会行动，按照教程绕到背后攻击击破即可。接下来出现的第 2 个敌人会发起攻击，直接选择反击击破。接下来按照教程顺序逐一击破增援的第 3、第 4 个敌人就过关了。本关要注意的新系统是“攻击侧面与背面增加伤害”，以及一次战斗中未使用的招式，在下次战斗中就会提升 XP 回复量和伤害的“留存奖励”。特别是“留存奖励”对于攻略 BOSS 是非常关键的，建议平时就养成用低威力单一招式收小兵，高威力单一招式打 BOSS 的习惯。（这个习惯跟前作的“一次战斗中使用当前习得的全部招式攻击后会获得额外攻击 1 次的奖励”的设定正好相反，该设定在本作中已经删除，需要玩过前作的玩家更改习惯。）



序章2 君、死にたもうことなかれ

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭

大神一秒换装重现《樱大战》的经典援护系统，然而被打至行动不能，于是本关一开始的教程就是如何救人。操控樱＆杰米妮邻接大神后按下Y键，消耗100XP槽，回复对象50%的血量。接下来按照教程，驱使援护攻击击破画面上的4个敌人即可。注意援护攻击和自身招式同时命中也不再具有交错命中的效果，找不到援护攻击的节奏的话，不必强求一起攻击。

序章3 Shinobi

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭

忍者组成员大集合（混入了一个奇怪的家伙）。本关的要点是练习双人组合与单人单位的同时攻击所形成的“交错命中”，不过本作中交错命中会被强力的攻击所破坏掉，发动交错命中时选择的攻击方式也非常重要，例如本关中飞龙＆秀真的组合使用A来打交错命中，会比较重视XP蓄积，←+A则吹飞重视伤害。而结城晶＆影丸组合不管用哪招都会吹飞。

序章4 Welcome to The World.

胜利条件	击倒葬炎のカイト→敌方全灭
败北条件	カイト＆ハセヲ无法行动→我方全灭
宝箱道具	圣酒ハオマ、神酒ネクタル

障碍物破坏系统从本关开始出现，面对特定障碍物可以按Y键破坏（光标移上去会变成拳头），并且不会消耗行动次数，里面可能藏有道具。（藏有道具的可破坏场景障碍物笔者会在关卡情报中列出来。）面对宝箱按下Y键则可以将其打开。而场上出现的陷阱要素，光标移上去会变成感叹号，区分不出陷阱和怪物的时候可以这样判断（笑）。陷阱中看起来就很糟糕的那种肯定是负面效果，而看上去比较顺眼、闪着柔和光辉的就是正面效果。例如本关上方的蓝色光柱是回复XP，桥上的绿色光辉为回复HP，蓝色光辉为回复SP。

第1回合建议玩家向左方后撤，因为第2回合开始场上会出现大量敌方援军，不过我方援军杰法＆瓦修、琳贝尔、亚莉莎也会同时赶到，胜利条件也随之变更。左下方的强敌グボロ・グボロ和BOSS葬炎のカイト均持有捕捉2～4人的通常复数攻击，同时葬炎のカイト还无视“毒”、“气绝”和“失衡”的异常状态。攻击它们的时候，要注意周围同伴整体的HP情况。葬炎のカイト只会在我方角色邻接它之后才开始行动，可以利用这一点，做完回复后再开始攻击。

序章5 炎の纹章

胜利条件	敌方全灭
败北条件	ユ－リ＆フレン无法行动→我方全灭
场景破坏	ミラクルグミ（地图右侧的金色光芒）、アップルグミ×2、オレンジグミ（场上的三个木桶）

本关是最后一关序章关卡，玩家除了要在这里重温同时攻击多个敌人的“复数技”（本文中“复数技”一词均指可以捕捉多人的必杀技攻击），还要学习本作的新增系统“幻影取消”。目前幻影取消需要消耗100的XP，因此实用度完全比不上必杀技，暂时无视就好。地图上闪亮的蓝色光球触碰后回复全部XP，可以善加利用。第2回合敌人行动开始时，BOSS カム－ズ出现，但我方增援库洛姆＆露琪娜也同时出现在右上方。瓦尔基里的技能“药の木”能够消耗10点SP给任意角色回复20%的HP，可以说相当实惠，危险的时候就不要犹豫地使用吧。





第1话 锁の街のアリス

胜利条件	敌方全灭
败北条件	クリス＆ジル无法行动→我方全灭
BOSS 掉落	苏生の秘药（沙夜）、スタミナンロイヤル（シ－ス）

序章在各个视点转了一圈后，正式进入主线流程第1关，操纵角色为BSAA的克里斯＆吉尔。他们的技能“ジェネシス”可以给我方任意单位提升战斗后获得的经验值（当然零儿组的技能“仙狐趣味・おねだりの型”也可以给自己附加经验值提升），在击倒BOSS前记得加一个。

第2回合敌人增援，BOSS沙夜和シ－ス登场，我方援军也迎来了零儿＆小牟。沙夜带有“毒”无效和毒反击能力，而シ－ス则是“气绝”和“失衡”无效。这两个BOSS任意击倒一个，另一个就会撤退。鉴于“苏生の秘药”比较实用，建议玩家击倒沙夜。

战斗结束后，定制界面开放“商店（ショップ）”、“定制（カスタマイズ）”、“训练（トレ－ニング）”和“DLC（追加コンテンツ）”选项。如果玩家勤于收集的话，回复类道具应该是不缺的，可以把钱花在装备的购买上，强化角色自身的战力。

第2话 その男、龙が如く

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	バイタルスタ–S、パイングミ、ロ–ズジスト、紫黑树の木刀、サラシ

本关在开始时，如龙组与铁拳王三岛平八加入队伍，在开战前有一次进入定制界面的机会，如果有多余的装备可以给如龙组换上。本关的宝箱数量较多，初期位置附近有三个（有一个需要调整一下视角才能看到），逆转组逃走的下水道旁边有两个，建议留下一个杂兵之后全部回收再过关。第2回合敌人会增援一批实力较强的援军，建议优先解决。从配置上来看如龙组势必要解决大量敌人，可以多用克里斯＆吉尔的技能“ジェネシス”来给他们提升经验。

战斗结束后，定制界面的菜单中开放“招式强化（技强化）”与“技能设定（スキル设定）”，招式强化建议优先提升威力高的招式。另外三岛平八的技能设定中有“铁拳”，能够直接破防，一定要装备上。

第3话 一家团栾、そして逆转

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
场景破坏	スタミナンX（左下角红色障碍物）、イチゴキャンディ（左下角紫色障碍物）

本关开始时，三岛平八加入风间仁＆三岛一八的铁拳组，这也是笔者的推荐组合，建议以后也不要更改。装备技能“铁拳”的三岛平八可以无视敌人的防御槽直接造成防御崩坏，而铁拳组只需要不断用←+A或A来抓吹飞后的落地会心攻击就能完成高伤连招。左下角的红色和紫色障碍物是可破坏场景要素，会获得道具，一定不要忘记拿取。不过旁边的紫色池子踏入会损血，移动时不要手滑了。

第2回合开始时，恶魔战士组和逆转组（说是组，其实视为单人单位）加入，不要忘记给他们装备道具和技能。恶魔战士组可以主力强化←+A，能与成步堂的援护打出不错的伤害。另外逆转组的技能“异议あり！”能够赋予我方任何单位一回合内持续的破防效果（包括他们在作为援护攻击出现

时），可以好好利用。

另外从本关开始，BOSS 级别角色会消耗下屏幕的 EP 值发动必杀技，看到 EP 超过 100 的时候，建议选择“完全防御”来应对。本关 BOSS“小红帽”バレッタ拥有复数技，建议找人单独上去用“完全防御”骗掉。

第4话 太阳が呼んでいる

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	变な红茶、イチゴキャンディ、奇妙な珈琲
BOSS 掉落	绿のチャイナ服(东风)、ジェイドシスト(黑钢 α)、アツアツの陨石(パイロン)

本关开始时，飞龙 & 秀真与凪津组成的忍者小分队加入，还有亚蒂老师也入队，赶紧给他们整备一下。其中推荐飞龙 & 秀真重点强化← +A，和凪津一起组队。忍者组的移动力有 6，凪津还有自动型技能“宿驱”增加射程，建议重点培养。亚蒂老师优先花费 1000CP 习得自动型技能“召唤兽・ナツクルキティ”，能在回合开始 XP 超过 100 时绝对崩防，让她跟零儿 & 小牟在一起吧。另外老师的技能“召唤兽・圣母プラ－マ”是全体回复的神技，建议多多利用。

本关没有敌军增援，不过要面对三个 BOSS。东风的自动型技能为“气绝”无效，持有复数技；パイロン的自动型技能为“毒”和“失衡”无效，反击时自带“封印”，且复数技带有“封印”效果；黑钢没有必杀技，但是“毒”无效，且有背后、侧面攻击加强伤害的自动型技能。建议玩家先向比较好对付的东风 + 黑钢 α 所在的右侧进军，最后再来收拾パイロン。另外本关有一个宝箱在地图右侧柱子背后，注意不要漏掉。

第5话 凤凰の镜

胜利条件	敌方全灭
败北条件	春丽 & シャオユウ无法行动→我方全灭
宝箱道具	アップルグミ、スタミナン X、オレンジグミ、回复锭
BOSS 掉落	黑のバニ－ス－ツ(シ－ス)、风水エンジン・试作型(ハン・ジュリ)

本关春丽 & 晓雨的女性格斗家组与芭月凉会加入队伍。凉的技能“铠通”能为自己所在的双人单位附加两回合内破防效果，作为援护攻击效果一流，可以多多利用。春丽 & 晓雨拥有复数技，可以用来高效清理杂兵。第 2 回合开始时，敌方的沙夜、毒牛头、毒马头和ベガ会撤退，所以实际要面对的 BOSS 只有ジュリ和シ－ス两人。シ－ス的自动型技能与之前相同，而ジュリ除了持有复数技外，并没有太值得一提的部分，所以不用太担心。接下来我方增援也赶到，记得整备一下新入队成员的技能和装备，建议让凉习得自动型技能“爱すべき友を持って”，能加大交错命中的拘束时间，始动攻击后立刻配合春丽 & 晓雨的 A，接下来用← +A 抓会心，能够打出不错的伤害和 XP 回复值。等春丽 & 晓雨习得↓ +A 后，单人技第一击与↓ +A 交错命中 > 两次撞墙后↓ +A 交错命中的三人连段也很不错。春丽 & 晓雨本身还推荐适当强化复数技。

第6话 名を冠する者たち

胜利条件	敌方全灭
败北条件	KOS-MOS & フィオルン无法行动→我方全灭
宝箱道具	ロ－ズジスト DX、ロ－ズジスト ×2
BOSS 掉落	毒のツメ(黑いフェイス)、黑の机密下着(T-elos)

本关是老朋友 KOS-MOS 和来自《异度之刃》的菲奥伦会组成异度组加入，她们的推荐单人组合是下一关加入的名将队长，现在先将就一下。当她们初次行动结束的同时我方增援赶到，此时可以强化一下她们。击破两个敌人之后，增援的敌军会在版面左上和右下出现，其中右下的 BOSS 黑いフェイス比较强力，建议先让主力集体往上走，击破 T-elos 后再来集中火力对付它，下方留 1 ~ 2 个强力的角色拖住就行了(建议选择能打出“气绝”状态的零儿组)。T-elos 持有复数技，且免疫背击伤害加成和“毒”异常状态；黑いフェイス同样持有复数技，免疫“失衡”状态且持有增加侧击伤害 100% 的自动型技能，对付它的时候一定要相当小心走位，否则容易被复数技攻击侧面打至半残。如龙组的技能“工事用ヘルメット”对付它有奇效。

第7话 クライム・ジャングル

胜利条件	穿过能量环，寻找龙龟一号→敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	ミックスグミ（区域1）、回复锭改（区域2）、オレンジグミ（区域3）、スタミナンロイヤル（区域3）
BOSS 掉落	简易テント（ソロ）、VAVAのシ－ルド（VAVA MK－Ⅱ）

本关是比较特殊的渐进型关卡，共分3个区域，玩家需要邻接上方的能量环来开启下一个区域，不断前进直至最终区域，然后胜利条件就会发生变化。而本关也是场景机关要素非常丰富的关卡：区域1和2里，漂浮在场上的黄色球体是会对玩家角色造成总体力20%伤害的一次性固定陷阱，一定不能踏入其周围一圈之中。（当然玩家也可以反其道而行之，故意踩踏消耗掉陷阱给同伴提供移动空间，然后再进行回复。）区域3需要玩家按Y键触发场景中黄色的机关，让附近的土红色球体滚动至紫色方块处，形成道路来前进。当然球体滚动时是有攻击判定的，需要注意自己角色的站位。斜坡上不断滚动的球体也有伤害，注意不要在斜坡上停留。另外收集宝箱道具的时候要注意，本关的宝箱是看起来像火箭背包一样的灰色物体。

名将队长会在区域2作为单人单位加入，强烈建议让他习得自动型技能“正义を贯く心”，降低使用技能的SP消耗（每回合开始时慢慢降低，最终降低至原本的50%），光是自己的回血技能“天井”就能受到极大恩惠。如果将他与异度组放在一起，原本70消耗的加速技能会降低至35，弥补了异度组移动太慢的短板，而且异度组的←+A和A这两招都能与队长的单人技形成良好的配合。另外双人单位X & ZERO会在区域3加入队伍，建议此时将成步堂换到他们组里，X & ZERO的←+A跟成步堂的攻击有很好的连携性。

区域2会出现三个小BOSS，不会必杀技，除了血厚一点并没有什么特点。区域3的**ソロ**也没有必杀技，虽然有个“毒”无效的自动型技能，但也不成气候。最后的VAVA MK－Ⅱ也是“毒”无效，且拥有复数技，不过也不难对付，让谁上去打“气绝”之后就随便推了。

第8话 踊りで胜负！

胜利条件	敌方全灭
败北条件	カイト＆ハセヲ无法行动→我方全灭
宝箱道具	圣酒ハオマ、究极おたま、大剑・大百足
BOSS 掉落	イエロ－サブモロン（ココ☆タピオカ）、踊り团ス－ツ（シャド－）、楚良の双剑（スケイス）

本关初期的操作角色是.hack//组的凯特&芭蕉，记得其技能“**リプス**”是相当方便的单体回复手段。此时虽然可以破坏障碍物直接冲上去打，但我方大部队即刻便会增援，不妨等到强化自身装备和招式后再上，因此建议前两个回合还是先回收左侧的宝箱。第3回合开始时，我方大部队从下方大圣堂入口处增援，战斗胜利条件也随之变更。此时建议所有成员立刻往左侧配置并前进，因为在第3回合结束时，敌方BOSS **シャド－**会带着大量援军从大圣堂左侧增援，大圣堂入口则由另一个BOSS **ココ☆タピオカ**单人把守。同时乌拉拉也正式入队，她的技能“突击**インタビュ－**”是回复他人SP的神技，另外建议让她装备初期自动型技能“**踊りエネルギ－**充填”，然后放入.hack//组来提升伤害，配合他们的←+A非常合拍。事先有配置好位置的话，直接先解决**シャド－**，再解决**ココ☆タピオカ**，然后慢慢推进上去就行了。

シャド－虽然有复数技，攻击附加“气绝”，不过自身没有任何异常状态免疫，血量也不多，适合速杀。**ココ☆タピオカ**持有复数技，所有攻击带“封印”效果，且自身免疫所有异常状态，建议攻略它的时候，恶魔战士组可以稍缓行动，利用技能“投げキッス”来解救陷入封印状态的同伴。另外忍者组的技能“忍术・雷阵”也能无视异常状态进行攻击。最上方的**スケイス**同样免疫全部异常状态，通常攻击也附带“封印”，同样建议让恶魔战士组延迟行动。



第9话 心の中にある幻影

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
场景破坏	油扬げパフェ ×3（中央的3个花盆）、圣酒ハオマ ×2（左上角的2个木桶）
BOSS掉落	毒牛头の仮面（毒牛头）、毒马头の仮面（毒马头）、骨付き原始肉（ウスタナク）、黑のビスチェ（沙夜）

里昂虽然出现在关卡中，不过要等到第2回合才会加入，将他放置到克里斯和吉尔所在的生化组吧。自动型技能建议习得“ラストシュ－ティング”，提升交错破坏的伤害，对于A攻击吹飞的生化组来说比较合适。敌人也会在第2回合于讲坛上增援4个BOSS，其中毒牛头、毒马头和沙夜均持有“毒”无效，且沙夜还持有“毒”反击，三人还都有复数技。**ウスタナク**虽然没有必杀技，但也有“毒”和“气绝”无效，最讨厌的是它的复数反击技有“封印”附加，抱团作战时一定要注意。

第10话 コ－ド・ホルダ－

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	スタミナンロイヤル、天狗うちわ
场景破坏	油扬げパフェ（我方最左侧出击位背后通道里的花盆）
BOSS掉落	チョコレ－ト（东风）、エリキシル锭S（黑钢α）、なりきりデュラルセット（V-デュラル）、シャドル－の军帽（ベガ）

本关为大部队兵分两路的其中一侧，并不能让所有角色出击，而且因为强制分队，单人单位与双人单位还被拆散，一定要在开战前重新组合一下。我方出击位置右侧有个小白箱子（调整视角可以看到）和左侧的集装箱是本关的宝箱，不要看漏了。

击破两个敌人后，敌人会出现一批增援。第3回合开始时，敌我双方都会出现增援。本关要面对东风、黑钢α、V-デュラル和ベガ四个BOSS，我方则迎来结城晶＆影丸，以及单人单位英格丽德。英格丽德建议暂时与恶魔战士组搭配，与他们的←+A配合打打XP。BOSS集团除了黑钢α以外全员持有复数技，而黑钢α有侧击和背击加攻的自动型技能，应当优先处理掉，幸好它会主动冲上来找麻烦，守株待兔即可。负责引诱的单位突入敌阵之前，最好加上如龙组的“工事用ヘルメット”来防止多余的伤害。队长的回复技能在本关非常重要，他所在的队伍尽量最后再行动。



第11话 死斗への镇魂歌

胜利条件	我方第10回合结束前，用Y键解除所有的ラクシン爆弹→敌方全灭
败北条件	未解除全部爆弹→我方全灭
宝箱道具	スパイ用スラックス、スパイ用ジャケット
BOSS掉落	スタミナンロイヤル（バレッタ）、青いグロ－ブ（ブレイク）、追迹者のコ－ト（追迹者 ネメシス-T型）

本关的目标是在10回合内解除场景内全部6个炸弹。1楼有4个，2楼有2个，邻接之后按Y键即可解除（跟破坏障碍物一样不会消耗行动权）。阿克塞尔会在关卡开始时加入我方，建议让他先习得“气のチャ－ジ”提升组合双人单位的输出能力。另外他的技能“怒りの铁拳”能够提升100%的攻击力，但是得消耗150SP，想要运用的话，需要事先准备一下提升SP的装备。（本关结束后合流，建议暂时放到VR战士组去，与结城晶他们的←+A配合得不错。）

位于2楼的BOSS**ブレイク**持有复数技和“毒”无效，但并没有太难缠，装备跟上的话，完全可以让异度组上去单挑他（吃“气绝”也是一大原因）。解除3个炸弹之后，增援而来的两个BOSS——“小红帽”**バレッタ**和追迹者（**ネメシス**-T型）会带着一堆丧尸出现在场景入口处，两人都持有复数技，且追迹者免疫全部异常状态，HP也很高，需要主力集结来对付。本关建议让最弱的单位负责解除2楼右上角的炸弹，异度组去单挑2楼的**ブレイク**，剩下的单位留在1楼对付敌人的援军。注意这帮丧尸的通常攻击带有“失衡”状态，有时候还是选择防御比较稳。

第 12 话 亲と、兄弟と

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	小さな纹章の盾、苏生の秘药、ミックスグミ
BOSS 掉落	幻影剑（ネロ アンジェロ）、白いヘアバンド（アンノウン）、メロンキャンディ（沙夜）

从本关开始，同伴数量超过了强制出击数，在出击之前允许玩家有选择性地更换部分角色。

本关队伍要被分成上下两层作战。上层的桥上左右各有一个宝箱，可以让上层出击的角色从两侧路线去拿。第 1 回合结束时敌人会出现增援，BOSS **ネロ**（吃所有异常状态）在下层，**アンノウン**（免疫“毒”，反击附加“封印”）在上层左上角，沙夜（免疫“毒”，反击附加“毒”）在上层右上角，可以一开始就调整主力部队，之后各自前去歼灭。（左上角是难点，地形太小容易遭到复数技反击，小兵也比较耐打，请派重兵。）但丁 & 维吉尔的鬼泣组会在第 1 回合初期敌人全部行动之后入队，不过本关内无法给他们整备装备，将就一下打吧。



第 13 话 ワルキュ－レの再临

胜利条件	我方第 8 回合结束前，用 Y 键破坏障碍物，找到声音的来源→敌方全灭
败北条件	未能找到声音来源→我方全灭
宝箱道具	スタミナン X、变な红茶、ス－パ－マント、奇妙な珈琲
BOSS 掉落	リンゴ型爆弹（シ－ス）、地狱のエレキギタ－（ザベル＝ザロック）、苏生の秘药（パイロン）

出击之前，记得先将鬼泣组的装备和技能强化一下，然后强烈建议把阿克塞尔放进他们组，在 A 命中后但丁起跳到高点变身的瞬间唤出，然后用← +A 捞会心，伤害相当不错。

本关类似于第 11 话的限时关卡，首先要想办法找到需要救助的声音的来源。破坏错误的障碍物并没有道具，而且其中还会出现敌人的增援，所以不用多费工夫，直接大部队奔向左侧的正确位置吧（如图）。破坏这个障碍物后，我们及时救出了险些被同化的……BOSS・**ザベル**（汗）。

救出**ザベル**后，他作为 BOSS 挡在我们



面前，另外第 4 话出现的**パイロン**也会作为 BOSS 登场，地图左侧瞬间化为凶险的主战场。**ザベル**持有“毒”无效和“毒”反击的自动型技能，**パイロン**则是免疫“毒”和“失衡”，并且附带“封印”反击，两人均有复数技，注意应对。

击破一定数量的敌人后，战场右侧会再次出现一波敌人的援军，而**シ－ス**也会作为 BOSS 正式参战。不过此时女武神瓦尔基里也出现在此地并加入我方，建议习得她的自动型技能“福音の杖”来降低 SP 消耗，然后暂时放进恶魔战士组，跟他们的← +A 配合（恶魔战士组解除异常状态的技能搭配瓦尔基里的降低 SP 消耗来使用也非常方便）。**シ－ス**依然是免疫“气绝”和“失衡”且持有复数技，注意应对的话没什么难度。





第 14 话 运命の共振

胜利条件	击破バグ・クイ－ン α，解除拦住道路的能量射线→敌方全灭
败北条件	ゼファ－&ヴァシュロン无法行动→我方全灭
宝箱道具	万能ソ－ダ、オレンジグミ、チョコレ－ト、大剑・鬼刃车
BOSS 掉落	ジェイドジスト（T-elos）、ロ－ズジストDX（VAVA MK-Ⅱ&ブラウンベア）、デビルスタ－（ソロ）

本关开始只能操控杰法&瓦修，以及单人单位琳贝尔的永恒组。击破特定的杂兵**バグ・クイ－ン α** 后，敌我双方的增援都会赶到。记得强化一下永恒组的技能，建议琳贝尔习得“**チャ－ジ・キャンセル**”来封印敌人的反击。接下来每当累积一定的杀敌数，就会连续触发敌人的增援：第二波增援由BOSS **ソロ**带领出现在地图右侧，**ソロ**没有必杀技，比较好对付；第三波增援由BOSS T-elos 带领出现在地图左侧，跟第6话时一样持有复数技，且免疫背击伤害加成和“毒”异常状态；第四波增援也是最后一波增援，BOSS是VAVA MK-Ⅱ，不过这次它是以搭乘**ブラウンベア**的形态出现在右下角。该形态下的VAVA虽然免疫全部异常状态，不过没有必杀技，可以放心打。初次将其击破后，VAVA会以单体形态再次出现，这次跟之前一样只有“毒”无效且拥有复数技，应对方式相比以前也不会发生变化。

过关之后笔者个人建议将琳贝尔拆给如龙组，配合招式为← +A ＞→ +A，可以打出两次交错破坏，伤害相当不错。杰法&瓦修的单人组合建议选择下一关加入的琼。

第 15 话 星の剑斗士

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	苏生の秘药、エリキシル锭改、イチゴキャンディ、复活の神药、极上万能ソ－ダ
BOSS 掉落	结界（お宝カイコ）、プラズマガン（ブラック・ハヤト）、スタミナンロイヤル（スケイス）

初期出现在场上的葬炎の**カイト**会在第2回合撤退，实际上本关的敌人并不是它。我方在进军的时候，注意留下一点点主力在初期位置不要行动。击破两个敌人后，敌人会出现第一波增援，BOSS **スケイス**出现在上方。再次击破两个敌人后，BOSS **ブラック・ハヤト**带领第二波增援，出现在我方的出击位置，不过新的同伴琼也会在此时加入，她与永恒组的↑ +A 可以形成很好的配合，可以先让她习得“**プラズマストライク**”，增加会心攻击的伤害。注意第二波增援中出现的杂兵**お宝カイコ**会在经过3回合后逃走，一定要尽快加上破防技能后解决掉，以获取其身上的道具。

スケイス跟以前一样免疫全异常状态。**ブラック・ハヤト**没有任何异常状态相关的自动型技能和攻击效果，但是其复数技伤害比较高，还是要小心。当然总体来说这一关没什么难度，先解决后面增援的**ブラック・ハヤト**，再集中火力对付**スケイス**就行了。注意别忘了拿去讲坛上的两个宝箱。另外本关结束后，单人单位的自动型技能槽全部增加1格，记得去强化。

第 16 话 追击！特殊部队ブラッド

胜利条件	在ステハニ－到达终点前取回イグニッション・キ－→敌方全灭
败北条件	任意1只ステハニ－到达终点→我方全灭
宝箱道具	强化パ－ツ・耐物理装甲、回复锭S、回复锭改
BOSS 掉落	骨付き原始肉（アバドン）、兽神のタテガミ（ヴァジュラ）、赤蚀狼のタテガミ（マルドゥ－ク）、スタミナンロイヤル（ウスタナク）、极上万能ソ－ダ（追迹者 メネシス-T型）

ステハニ－的移动力为4，我方只要全力追赶应该没什么问题。将它们全部击破后胜利条件就会变化，所以不必留它们活口也

能回收宝箱。注意本关的宝箱是地上的闪光点，有一个在地图上方被建筑物挡住，需要调整一下视角才能看到。

第 5 回合噬神者组雪儿 & 娜娜加入我方，同时敌人也会出现第一波增援。アバドン到达右下的红色区域后就会脱离，注意要优先击破它以获得道具，建议让移动力较低的单位走下方阻截。ヴァジュラ和マルドゥ－ク都是血极厚、且持有复数技的 BOSS，不过它们对异常状态并没有什么抗性。ヴァジュラ会从下路找我方大部队的麻烦，派 3 个人加上“异议あり”一回合解决掉吧。マルドゥ－ク则会直奔雪儿 & 娜娜，不要恋战，先跟大部队汇合。

再次击破一定数量的敌人后，BOSS ウスタナク和追迹者（メネシス –T 型）会从右下角出现。ウスタナク没有必杀技，而追迹者（メネシス –T 型）持有复数技，而且还免疫全部异常状态。这两人直接让之前解决ヴァジュラ的成员应付就行了。

第 17 话　街头の斗士たち

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	回复锭改 ×3
场景破坏	エリキシル锭改（木桶）、スタミナン X（木桶）、エリキシル锭 S（木桶）、简易テント（木桶）
BOSS 掉落	デビルスタ－（V–デュラル）、チョコレ－ト ×4（ブレイク、ベガ、ハン・ジュリ、アンノウン）

本关开始时亚莉莎加入队伍，建议习得“ドロ－バックショット”和“捕食”。本关的宝箱是地面上的闪光点，右上角有一个需要调整一下视角才能看到。初期 BOSS V–デュラル有“毒”无效能力，且持有复数技，建议先骗掉后再一拥而上。击破一定数量敌人后，敌人会出现第一波增援，BOSS ブレイク引诱我方新同伴隆 & 肯从左边出场。这时候还不能整理他们的装备和技能，将就打一下（他们下方的障碍物破坏了会有回复 XP 的光球出现）。ブレイク依旧是之前那个样子，注意一下复数技就好。

再次击破一定数量敌人后，敌人的第二波增援由ジュリ带领出现在右上角，アンノウン也带着一拨人出现在中央的屋顶上，ベガ则出现在ブレイク的上方一点点位置。三个 BOSS 均持有复数技，不过只有中央的アンノウン免疫“毒”。ジュリ正好由解决了 V–デュラル的小组赶去处理，剩下两个 BOSS 见招拆招即可。

本关结束后，强烈建议给街霸组配备英格丽德，他们的→ +A 在出手击中对手瞬间唤出英格丽德，然后不断→ +A 捞会心就能形成很强的连段。等到街霸组习得↓ +A 之后，先召唤英格丽德，然后↓ +A 与英格丽德第一击同时命中，然后不断↓ +A 捞会心就能形成兼具强与美观的超炫酷连段。而亚莉莎自然是与噬神者组搭在一起了，先用← +A 出手的瞬间再召唤亚莉莎，然后接两个 A 即可。

第 18 话　摩天楼にドカ－ン！

胜利条件	敌方全灭→阻止ヘル＝レイス进入剧场红色区域→敌方全灭
败北条件	さくら＆ジェミニ无法行动→我方全灭→ヘル＝レイス进入剧场红色区域→我方全灭
场景破坏	ミックスグミ ×3（三个木箱）、星の仮面（木箱）、スタミナンロイヤル（木箱）
BOSS 掉落	デビルスタ－（シャド－）、スタミナンロイヤル（ザベル＝ザロック）、知略の金棒（髑髅坊）、怨みのペンダント（兰丸）

本关场景中有名为“伏炎炮 HIEI”的陷阱装置，邻接其周围 8 格待机的话，会于偶数回合受到一次攻击，一定要注意单位的站位。一开始只能操控樱 & 杰米妮组成的纽约华击团，击破背后木箱拿到道具后就此待机也没什么关系，第 2 回合开始敌我双方的大部队成员都会登场，其中我方部队正好位于 4 个木箱附近，顺手就能拿道具了。此时可以进入一次定制界面，给新成员调整装备和技能。第 3 回合开始时敌人大量 BOSS 增援，



胜利和败北条件也同时发生变化，不过此时陈佩也加入我方，有了第二次进入定制界面的机会，将她配给 VR 战士组，与← +A 的配合不错。

胜利条件变成了阻止ヘル＝レイス进入红色区域，不过这里千万要注意，ヘル＝レイス持有自动型技能“HP カウンター”，会将我方造成的伤害原数奉还，所以千万不要鞭尸，用必杀技更是大忌。另外ヘル＝レイス还有复数攻击，站位不当的话，会让它们避过我方的反击，因此一定要积极地主动攻击它们。シャドー不免疫异常状态，ザベル持有“毒”无效，而新登场的 BOSS 中，髑髅坊不免疫异常状态还好，兰丸持有“毒”无效和 XP 吸收，会吸收我方的 XP 值，好在他 HP 不多也没有防御槽，因此建议将其速杀。

第 19 话 召唤术の夜

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	奇妙な珈琲、サンドウィッチ、金の铳＆银の铳
场景破坏	回复锭改（出击位置下方左侧油桶）
BOSS 掉落	极上万能ソーダ（沙夜）、奇妙な珈琲（シース）、降魔の黑い羽根（杀女）、黄昏の腕轮・レプリカ（パイロン）

关卡开始时大神＆艾莉卡的巴黎华击团加入队伍，他们的自动型技能之中，推荐“体が胜手に……”，100% 发动，能够作为援护单位参与反击，而且还能配合其他人的援护发动交错命中，非常适合冲入前线。另外他们的技能“队长コマンド・风”是给任意成员增加移动的神技，因此建议暂时配上瓦尔基里来降低 SP 消耗以及每回合回复 SP（连携方式为→ +A 与单人技同时呼出，然后连打第二个→ +A）。出击位置左右各有一个宝箱，而初期出现的 BOSS パイロン附近还有一个宝箱，不要拿漏了。右侧的敌人的攻击力完全不能威胁到巴黎华击团（如果加一个スーパーヘルメット就更是铜墙铁壁），可以将パイロン交给他们来对付。

初次攻击パイロン之后发生剧情，防御壁被摧毁，沙夜、シース和杀女带着敌人援军从左、右和下方增援，不过猫女菲莉西亚



也加入我方，记得装备一下她的自动型技能，然后配给纽约华击团，跟她们的 A 相性不错。沙夜和シース还是老样子，新 BOSS 杀女持有毒属性复数技，而且免疫全异常状态，还有 XP 吸收，要重点优先照顾。

第 20 话 运命を変える力

胜利条件	用 Y 键破坏树界门找出所有同伴→敌方全灭
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	怪人のハサミ（プレリュード）、カムーズの盾（カムーズ）

本关类似第 7 话的构成，我方要逐渐破坏树界门，寻找失散的同伴。另外本关没有宝箱要素，不用把时间花在探索上。

进入区域 2 时，BOSS プレリュード出现，免疫“毒”属性，也持有复数技，不过毕竟是单独一人不成气候。进入区域 3 时，敌我双方都会出现增援，我方第二部队到达，可以进一次定制界面。两个回合后，敌方再次增援，BOSS カムーズ出现。此时火纹组的库洛姆＆露琪娜飒爽登场，救出了最后一批失散的同伴，全员到齐，最后一次进入整备画面。建议让瓦尔基里来搭配火纹组，推荐连段为 A 和单人技同时按，之后连打← +A，最后 A 捞会心攻击。等到习得↓ +A 后，↓ +A 和单人技同时按，然后捞两个 A 的会心攻击，可以大幅提高伤害。调整好之后对付 BOSS，カムーズ不免疫任何异常状态，不过拥有复数技，而且还能吸取 XP，要小心应付。

第21话 セガサターン、シロ！

胜利条件	击败せがた三四郎→击败エステル，让她恢复心智→敌方全灭
败北条件	ユ－リ＆フレン无法行动→我方全灭
场景破坏	回复锭改（出击位置下方左侧油桶）
BOSS 掉落	巨大コントロ－ルパッド（せがた三四郎）、キララ（バレッタ）、スタミナンスパ－ク（ブレイク）、BC ロッド（エステル）、フ－ド付き青ジャケット（シュトゥルム Jr.）、小さな纹章の盾（ドラック）、メロンキャンディ（シュトゥルム）

如果是没有关注情报直接游玩本作的玩家，相信来到此关都会大吃一惊吧。当年代言世嘉主机“土星”的世嘉三四郎竟然也加入了本作。于是开场就是玩家操控序章出现过的尤利＆弗林的传说组与世嘉三四郎一决胜负。世嘉三四郎免疫全部异常状态，并且持有“气绝”反击，还有 HP 吸收和 EP 回复能力，所以直接用威力最大的 A 和↑ +A 打就行了。好好利用附近的回复点，相信没什么难度。

战胜之后，世嘉三四郎和传说组正式入队，当然敌人也大批增援。进入定制界面后，建议让世嘉三四郎习得“头を使え！”和“ナイスプレイ！”来提升攻击力，然后暂时放入传说组增强战力。バレッタ和ブレイク的能力和对策跟以前没太大区别，而此刻被洗脑作为 BOSS 出现的埃斯蒂尔有复数技和“毒”无效，但这些效果跟附近的传说组没什么关系，直接推倒就可以了（埃斯蒂尔也不会主动出击）。出现中央的大部队可以往右下方前进，因为击破埃斯蒂尔之后，敌人的第二波增援会出现在此处，所以建议在我方回合开始时再击破埃斯蒂尔，这样可以抢得先机。第二波增援由ドラック、シュトゥルム和シュトゥルム Jr. 率领，不过依旧没学会必杀技，所以没什么压力。



过关后建议将世嘉三四郎与巴黎华击团的大神他们放在一起，具体的推荐连段是为：任意浮空＞→ +A 捞会心，打到艾莉卡摔倒后，大神举枪射击的瞬间唤出世嘉三四郎，弹墙后再配合人群冲撞随便一招收尾。

第22话 心に巣食う鬼

胜利条件	在エステル抵达ベガ所在处之前，用ユ－リ＆フレン击败エステル，让她恢复心智→敌方全灭
败北条件	エステル抵达ベガ所在处 / ユ－リ＆フレン以外的单位击败エステル→我方全灭
宝箱道具	奇妙な珈琲、サンドウィッチ、金の铳＆银の铳
场景破坏	ベガ亲卫队の服、エステルの绘本、マ－ボ－カレ－
BOSS 掉落	BC ロッド（エステル）、尊酒シ－マ（VAVA MK- Ⅱ）、デモンズシ－ル（ザギ）、デビルスタ－（追迹者 ネメシス -T 型）、简易テント（ベガ）

本关的首要目的是让传说组赶上埃斯蒂尔，然后将其击倒。由于路程比较紧迫，建议让一些能让传说组加速移动的单位出战（例如大神所在的巴黎华击团），自身速度快的单位也建议多上，虽然无法阻止拥有“ZOC”无效的埃斯蒂尔前进，但至少可以扫清障碍，或是调整埃斯蒂尔的血量。另外本关很多防御槽高的敌人，能附加防御崩坏能力的逆转组强烈建议出战。

另外建议选一个防高的单位到左上角去回收宝箱——第 3 回合结束时，敌人第一波增援到来。（希尔菲你到底要送多少次敌人来……）追迹者（ネメシス -T 型）会带着几个杂兵出现在左上角，由于这个 BOSS 持有复数技，地形又狭窄，建议单用一个防高角色拖住他，浪费敌人的 EP 槽，我方趁机解决其他人。中央也会出现大量敌人，不过没有 BOSS 级别的角色，依然以阻止埃斯蒂尔为优先。

击破埃斯蒂尔后，她会加入我方，并固定与传说组组成队伍，不过没有整备的机会很是遗憾。（传说组的连段推荐↑ +A 第二击命中瞬间唤出埃斯蒂尔，然后重复↑ +A 捞会心攻击。）此时敌人大量增援，VAVA MK- Ⅱ和ベガ跟以前一样没变化，新增 BOSS ザギ持有“毒”无效，同时还有“气绝”和“毒”的反击能力，当然也有复数技，因此最好能让免疫异常状态的单位去打他，或是让能够解除异常状态的单位后手行动以备不测。

关卡结束后，记得让埃斯蒂尔装备自动型技能，推荐“绘本作家”和“魅惑のエステティシャン”。另外本关结束后的商店中，

会出售“シルフィの服”，售价999900，效果为TEC+15/DEX+15/最大HP↑+10%/最大SP↑+20%/ATK↑+30%/DEF↑+50%/获得EXP↑+10%/获得CP↑+10%。之后在希尔菲商店中也能买到，有钱了不妨尝试一下。

第23话 天空のナイトシェイド

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	奇妙な珈琲、极上万能ソ－ダ
BOSS掉落	マ－ボ－カレ－（ヴァジュラ）、猫ヒトの长靴（マルドゥ－ク）、スペシャルグミ（アドバン）、奇妙な珈琲（东风）、苏生の秘药（ソロ）、I.S.ベセル（ブラック·ハヤト）、金の铳＆银の铳（黑钢 α）

初期场上的BOSS只有ヴァジュラ、マルドゥ－ク和ソロ这三个单位。两只荒神皮厚，且都有复数技，注意我方角色不要在中央扎堆，免得被复数技的反击给卷进去，受到不必要的伤害。它们没有异常抗性，可以让持有“失衡”或“气绝”攻击的单位去牵制它们。ソロ不持有必杀技，基本不成威胁。注意场上左侧有アバドン，身上携带有道具“スペシャルグミ”，开场后会一直以5格的移动力后撤，并且会在第5回合逃走，一定要在那之前将其击破，因此最左侧要上移动力达到6、或者是能够达到6的单位。

击破10个敌人后，敌人第一波增援出现在中央甲板上，不过没有BOSS级敌人，不成大碍。而击破21个敌人后，敌人会出现第二波增援，ブラック·ハヤ与黑钢 α出现在我方出击位置右侧，东风出现在我方出击位置左侧。东风“气绝”无效且持有复数技，黑钢 α“毒”无效、吸收HP且侧面、背面攻击加伤害，但没有必杀技，ブラック·ハヤト持有复数技，但没有免疫任何异常状态，应对方式也跟之前一样即可。此时绯花也会加入我方，建议让她习得“小太刀「双翅」”和“小太刀「现世」”，然后放到恶魔战士组，跟他们的↑+A配合很不错。至此，



本作所有同伴终于全部入队了。



第24话 危険な美の妖精たち

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	ピヨノン、スタミナンX、ストライダ－ズのマフラ－、苏生の秘药
BOSS掉落	ハイポリマ－パッド（お宝カイコ）、石のボディス－ツ ×2（V–デュラル 石像）、スタミナンスパ－ク（ハン·ジュリ）、ステルスボディス－ツ（V–デュラル）、神酒ネクタル（シ－ス）、ジャイドジスト（T–elos）、デビルスタ－（アンノウン）、エリキシル锭S（杀女）

本关是分队作战，不过不用仔细研究三人搭配，反正下一关打完就又汇合了。

お宝カイコ在场地中央，5回合结束时会脱离战场，建议把忍者组放在前面去击破它。第1回合结束时，敌方出现第一波援军，BOSS V–デュラル和V–デュラル（石像）、以及ジュリ登场。V–デュラル和ジュリ的能力跟以前只有数值上的区别，而石像可以看做是V–デュラル的血少版，四人都有复数技，多多注意。

第2回合结束时，BOSSシ－ス与杀女增援，シ－ス在版面下方，杀女在右侧小路上。由于杀女有XP吸收，建议多去几个人一口气歼灭她，不过她会自己前往大平台，因此倒是不用特意走小路。第3回合结束时，T–elos和アンノウン带着最后一批增援登场，下方大平台简直是人挤人。这种情况下，建议几个防御高的角色走前面，能补血的角色躲在后面以防不测，毕竟要躲开这么多会复数技的BOSS的攻击实在有点困难。

第 25 话 クリスマス

胜利条件	敌方全灭
败北条件	10 回合结束前未能回收全部プレゼント→我方全灭
BOSS 掉落	复活の神药、简易テント（ゴ－ルデンミミック ×2）、奇妙な珈琲（プレリュ－ド）、ストライダ－ズのマフラ－（毒牛头）、谜の水栖生物のウロコ（毒马头）、スタミナンスパ－ク（髑髅坊）、ジェイドジスト（沙夜）

分队作战的另一面。虽然胜利条件没有明说，不过要求在 10 回合内收集全部礼物。礼物一共 10 个，移动到礼物旁边按 Y 键即可回收。建议右侧放一些移动力比较高的角色，因为第 3 回合开始时，地图右侧会出现 BOSS 髑髅坊和援军，其中混有两个**ゴ－ルデンミミック**，它们会在 3 回合内逃走，因此要尽快击破以获得道具。髑髅坊还是老样子皮厚但不免疫任何异常状态，虽然攻击力很高，但不妨找个高防的人拖住他。第 5 回合开始时，沙夜会在上方带着一堆杂兵出现，打法跟以前没有变化，只是要注意她身边蛇女杂兵有复数攻击，所以我方太密集的话说不定会发生事故。另外本关没有宝箱要素，不过回收全部礼物后会获得“骨付き原始肉”。

第 26 话 迫り来る、死の恐怖

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭→敌方单位接触到龙龟一号
宝箱道具	万能ソ－ダ、苏生の秘药、キララ
BOSS 掉落	尊酒シ－マ（スケイス）、结界（パイロン）、スタミナンロイヤル（ザベル=ザロック）、バイタルスタ－L（ネロ アンジェロ）、神酒ネクタル（葬炎のカイト）

本关建议多派一些有复数技或者攻击力高的单位上场，然后均等地配置在龙龟一号四周，其中右下路要重点照顾一下。开始击破 3 个敌人后，**パイロン**会带着一堆杂兵从右上方位增援，败北条件也发生变化，不能让任何敌人接触到龙龟一号。当然可以想象敌人也是从四面八方涌现的，拥有复数技的单位清理杂兵会比较有效率，XP 的问题在危机时刻也可以靠嗑药来解决。

第 2 回合我方行动结束后，敌人会大量出现，加上**パイロン**在内，BOSS 级敌人会从 4 条路过来。**パイロン**免疫“毒”与“失衡”，吃“气绝”；**ザベル**免疫“毒”，吃“气绝”与“失衡”；**ネロ**吃所有异常状态；**スケイス**免疫全部异常状态；而最难缠的**葬炎のカイト**免疫全部异常状态，且持有“HP 反击”能力，能将自身受到的伤害数值原原本本地返还给施加者（当然不会致死，最少也会剩下 1 点 HP），因此随意地进行高火力输出反而会害死自己。正确的攻略法是不使用必杀技慢慢磨，就不会受到致死伤害，而且他本身的攻击并不算高（当然这一关如果情况危急，也可以上去拼了）。另外还要特别注意左下老朋友**ヘル=レイス**的“HP 反击”能力，不要打得太狠。建议优先解决**スケイス**，击破它之后 .hack// 组会习得复数技“死の恐怖”。

第 27 话 怨念の总和

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	苏生の秘药（黑钢 α）、スタミナンスパ－ク（毒马头）、ショルダ－ブ－メラン（シグマ）、ロ－ズ MAX（兰丸）、デビルスタ－（VAVA MK－Ⅱ＆ブラウンベア）

本关是与第 7 话类似的场景，也有黄色球体漂浮在场上。敌人会从地图上下两侧增援，因此建议一开始就分成两队各自前进（可以重点照顾一下下方的战力）。击破 1 个敌人之后，敌人的第一波增援到来，黑钢 α 出现在上方，下方也有一些敌兵增援。之后再次击倒一定数量的敌人，剩下的 4 个 BOSS——毒马头、兰丸、VAVA MK－Ⅱ＆**ブラウンベア**，以及本关的重头戏**シグマ**会同时增援。X 和 ZERO 的宿敌**シグマ**免疫“毒”状态，且持有凶恶“XP 反击”自动型技能，每次攻击他之后我军的 XP 槽都会被减掉造成伤害的 1%，因此建议打其他 BOSS 攒 XP 槽，然后一满 100 就去**シグマ**身上吐出来。



第28话 燃える心、炎の天使

胜利条件	敌方全灭→第12回合结束前，我方单位接触所有火炎并将其扑灭
败北条件	我方全灭→第12回合结束前未能接触所有火炎并将其扑灭
BOSS掉落	キララ（シャドー）、红い十字の杖（カムーズ）、バイタルスター L（ココ☆タピオカ）

本关一开始看起来只是正常的关卡，但实际上在击破一定数量的敌人之后，BOSS **カムーズ**和**ココ☆タピオカ**会增援，到时候会有灭火的剧情，需要我方单位邻接火炎并将其扑灭，而执行这个行动的单位会受到最大HP50%的伤害（因该伤害受到致命一击时，会剩下1点HP），因此本关要多多派出有HP回复能力的单位。增援之后火炎遍布前后左右，两侧均有BOSS出现，因此不妨一开始就兵分上下两路。

第29话 真なる龙の拳

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	メットールの头部装甲、バイタルスター L、ジェイドジスト、モビちゃん
BOSS掉落	极上万能ソーダ（ブラック・ハヤト）、エリキシル锭S（黑いフェイス）、デビルスター（ブレイク）、黄色いグローブ（ケン）、奇妙な珈琲（エステル）、苏生の秘药（毒牛头）、简易テント（ベガ）

本关的宝箱是地上散发着白光的小圆球，稍微调整一下视角就能全部找到。虽然一开始队伍被拆散，但击倒两个敌人后，敌我两军的第一波增援会同时到来，有一次进入定制界面的机会。BOSS **黑いフェイス**免疫“失衡”，攻防都很高还有防御槽，另外还有侧击加伤100%的自动型技能，当然也持有复数技，稍稍小心应对。

击破一定数量敌人后，再攻击**黑いフェイス**一次就会触发剧情，被洗脑的肯和埃斯蒂尔，再加上**ブラック・ハヤト**、**ブレイク**和毒牛头，带着大量敌人出现在战场中央。埃斯蒂尔免疫“毒”状态，肯免疫“气绝”和“失衡”状态，而且两人都持有复数技，不过只要任意击破其中一人就会触发剧情，我方最后一批增援赶到，埃斯蒂尔和肯都会归队。虽然可以用复数技控好血量一次性双杀，不过有点难以掌控，建议还是选择会掉落装备的肯来击破。

隆的真·升龙拳（中二修正拳）将肯打清醒过来，街霸组也习得了复数技“双龙波动拳”，而ベガ也作为BOSS参战。这个BOSS依旧抗性全无，而且位置正好处于我方围攻的地点，顺手解决掉吧。最后记得留个杂兵，拿完所有宝箱再击破。

第30话 善恶の彼岸

胜利条件	回收エレクトリックフィラ和イラプランプ，并让我方单位邻接ネメシス的残骸→敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	テンションブラスター、ジェイドジスト、传说の泡立て器
BOSS掉落	デビルスター（黑いフェイス）、サンドウィッチ（アンノウン）、尊樽シーマ（T-elos）、极上万能ソーダ（ザギ）、奇妙な珈琲×2（ヴァジュラ、マルドゥーク）、复活の神药（アドバン）、苏生の秘药（髑髅坊）

本关的胜利条件有收集道具和全灭敌人两种，虽然全灭敌人可以不用管那么多麻烦事，不过回收任务道具并邻接**ネメシス**的残骸（触碰到邻接位置会回收**ネメシスのパーツ**）达成的话，出击位置上方的瀑布场景处会多出一个红色宝箱，里面是装备“**サイドがきわどい水着**”，因此建议还是选择这一项。**エレクトリックフィラ**是右下角的宝箱，**イラプランプ**是上方最深处的宝箱。

初期BOSS是**黑いフェイス**和髑髅坊，第3回合开始时，海岸附近会出现大批增援，**アンノウン**、T-elos和**ザギ**杀到，因此建议一开始就兵分两路，一路走上方回收道具，一路走海岸回收道具兼邻接**ネメシス**的残骸。第7回合出现第二波敌增援，荒神BOSS **ヴァジュラ**和**マルドゥーク**登场，而在左上方丛林位置出现的**アバドン**，老样子会在3回合后脱离战场，建议事先在附近配



置单位直接歼灭。本关结束后，单人单位的自动型技能槽全部增加 1 格。

第 31 话 踊る逆转

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	苏生の秘药、机神兵の外壳、ダンバンの短パン
BOSS 掉落	サンドウィッチ（カムーズ）、极上万能ソーダ（シャドー）、エリキシル锭 S（シグマ）、ジェイドジスト（ハン・ジュリ）、尊酒シーマ（沙夜）、デビルスター（杀女）

本・关・没・有・敌・人・增・援！BOSS 也都是老面孔了，注意一下**シグマ**的“XP 反击”，有必杀技记得先招呼他就行。三个宝箱的位置分别在出击位置后面、法庭右侧柱子后面、以及商店前方第一个栅栏旁。

第 32 话 アリス・イン・マ－ベルランド

胜利条件	击倒吊篮上的所有敌人，向巨大的靶子前进 / 敌方全灭
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	奇妙な珈琲（プレリュード）、尊酒シーマ（シース）、市长の胸像（兰丸）、バイタルスター L（追迹者 ネメシス –T 型）、キララ（バレッタ）、エリキシル锭 S（ザベル=ザロック）

本关开始前，传说组会剧情习得技能“夜の帝王”。

本关的目标是前往右上角的巨大靶子处，为此需要解决在吊篮上拦路的敌人。来到高台上，按 Y 键破坏小靶子，就能让自身的射程 +2，从而可以够到吊篮上的敌人。击倒吊篮上的敌人后，迎来少量的第一批敌军增援。再次将其全灭后，**プレリュード**、兰丸和**シース**组成的兔子 BOSS 组合前来增援。再次击倒一定数量敌人后，最后的 BOSS 群：追迹者（**ネメシス –T 型**）、**バレッタ**和**ザベル**也全数出现。本关虽然要对付很多 BOSS，但因为地形原因，BOSS 都是一个一个送上来的，而我方又聚在一起推进，所以完全不成威胁。关卡内有一种冒黑烟的“烟突”机关，邻接会受到伤害，需要注意。（其实全灭敌人来完成胜利条件会比较快，说不定玩家还没遇到这个机关就已经结束战斗了。）

第 33 话 悪魔と、踊ろう

胜利条件	第 12 回合结束前击破所有的 AIDA<Anna> →敌方全灭
败北条件	第 12 回合结束前未能击破所有的 AIDA<Anna> →我方全灭
场景破坏	市长の胸像（左侧角落红色障碍物）、かっぱの水カキ（左侧角落障碍物）
BOSS 掉落	チョコレート ×2（スケイス ×2）、ケルベロス（ネロ アンジェロ）、不思议な焙じ茶（パイロン）

本关与第 3 话是同一个场景，要破坏的障碍物也是相同的。不过本关出击成员固定，需要好好调整一下单人单位的配属。关卡初期目的是在 12 回合内击破所有的紫色敌人 AIDA<Anna>，因为分布比较散，所以要分开行动。大部队走右边就好，最好有 1 个能在连段中带入“气绝”攻击的单位。左侧角落的障碍物建议找 1 ～ 2 人去回收，不过要有一点战斗力的，因为第 5 回合会出现敌人增援，BOSS 级敌人**ネロ**和两个**スケイス**出现在场上，其中 1 个**スケイス**就在左侧角落里。**スケイス**免疫任何异常状态，直接用高攻击力推吧。另外要注意增援的杂兵混了两个**ヘル＝レイス**，别搞 Over Kill 喔。

6 个 AIDA<Anna> 全部击破后，BOSS **パイロン**带着最后一波援军登场，胜利条件也发生变更（因此建议不要在敌方回合通过反击击破 AIDA<Anna>）。**パイロン**还是老样子免疫“毒”和“失衡”，但是吃“气绝”，现在大家知道为什么要让能打气绝的单位往右边走了吧。

第 34 话 遥かなる时の扉

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭→エックス＆ゼロ无法行动→我方全灭
宝箱道具	至宝トライデントスター、ポカスカハンマー＆盾、市长の胸像
BOSS 掉落	チョコレート ×3（シュトゥルム.Jr、シュトゥルム、ドラック）、尊酒シーマ（东风）、极上万能ソーダ（葬炎のカイト）、エリキシル锭 S（シグマ）

本关的场景非常大，免不了要走不少路。三个宝箱位置分别在城堡左边角落、城堡背后粉色障碍物之间、以及城堡中央高处的绿地里，顺着关卡攻略自然能全部看到。将右

侧针山前的敌人消灭完之后会发生剧情，我方出击单位被强制分为两边作战（记得左侧回收宝箱），敌人的第一批增援也到来，BOSS 东风带着**シュトウルム**.Jr、**シュトウルム、ドラック**一家出现在中央，正好是被两队夹击的节奏。这些 BOSS 中只有东风会必杀技，自然不成气候。

将敌人全灭后再次发生剧情，**シグマ**与葬炎**のカイト**作为 BOSS 登场，败北条件也有所变动。葬炎**のカイト**免疫全部异常状态且持有“HP 反击”能力，放必杀技的话必定被反伤致濒死，不过只要击败它，败北条件就会变回“我方全灭”，因此建议顶着压力优先将其解决。没有上次的限制，这次可以慢慢通常攻击磨死它。



第35话 贯き通す、正义

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
场景破坏	スタミナンスパ－ク（地图右侧的金色光芒）、尊酒シ－マ、贵族のマント、魔虫族のフォ－ク（场上的三个木桶）
BOSS 掉落	宙の戒典（ザギ）、回复锭S（VAVA MK–Ⅱ&ブラウンベア）、メロンキャンディ（ハン·ジュリ）、苏生の秘药（黑钢α）、ロ－ズMAX（VAVA MK–Ⅱ）、チョコレ－ト（V–デュラル）、结界（カム－ズ）

与序章第5话的地图相同，场景破坏的位置也一样。初期我方虽然只有3个单位，不过第2回合开始时我方部分部队就会赶到，并以三方包夹的形式围住敌军。当然敌方此刻也有大量增援。虽然要面对大量BOSS，不过并没有特别难缠的在场，硬要说的话就是VAVA需要击破两次。本关能够复数攻击的杂兵比较多，注意要保持大部队的平均血量。



第36话 99番目の欠片

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
场景破坏	コアクマンのタイツ、エレキマンの杖、不思议な焙じ茶
BOSS 掉落	デビルスタ－（ヴァジュラ）、キララ（バレッタ）、极上万能ソ－ダ（シ－ス）、复活の神药（アドバン）、简易テント（ベガ）、サンドウィッチ（毒马头）、尊酒シ－マ（沙夜）、メロンキャンディ（毒牛头）

本关的场景破坏跟上一关一样，都是场上的金色光芒。另外温泉是本关独有的场景要素，浸泡在温泉中待机的单位，不分敌我，在各自阵营的回合开始时都会获得一定量的体力恢复。出击位置左侧的アドバン会在第5回合脱离战场，想要它身上的道具，就让移动力高的单位从左侧出击去阻截吧。

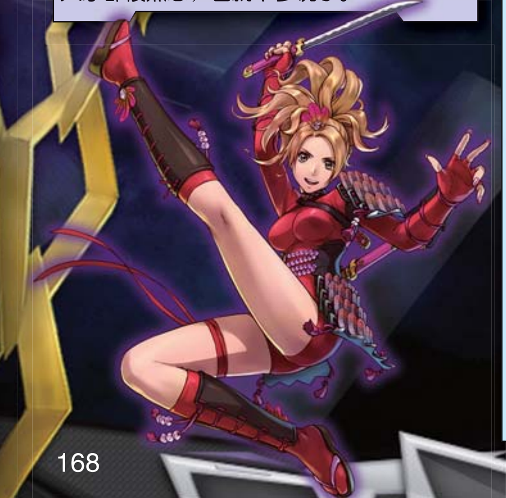
第3回合开始时，BOSS **バレッタ**带着第一批杂兵在右上角增援。第4回合开始时则有逢魔的BOSS级人物大集合，分别带着援军出现在左下和左上。综合来说，左侧的压力会稍微大一点，**シ－ス**身旁的杂兵有可能把我方单位打致气绝导致被干掉，建议左侧重点照顾。因为部队分流的关系，擅长回复的单位几乎都不在队中，可能需要使用不少道具。

第37话 暗を彩る光の斩线

胜利条件	我方单位进入包围魔方阵的 8 个圆圈之中→敌方全灭
败北条件	我方任意单位无法行动→我方全灭
宝箱道具	神龙のウロコ、ストックボンバ－、スペシャルグミ
BOSS 掉落	盟主の枪（黑いフェイス）、バイタルスタ－L（T-elos）、デビルスタ－（ブラック・ハヤト）、エリキシル锭S（ソロ）、死神のカマ（シグマ）、尊酒シ－マ（东风）

本关初期的目标是将 8 个我方单位移动至魔方阵外侧的 8 个圆圈之中。注意初期阶段的败北条件有点严苛，虽然敌人强度不高，但还是稍稍留心一下。进入圆圈的单位之后无法再移动（注意就算只是移动中经过也会被强行待机，就跟踩到陷阱一样），不过还是可以攻击和发动技能，为了应付增援的出现位置，建议把强度较高的单位配置在魔方阵上方。当目标达成一半（站入 4 个圆圈）时，敌人会在左上角附近出现一波增援，当然全都不是 BOSS，也不用太过担心，先让可以活动的角色在附近待机即可。（反过来说只要不站入 4 个圆圈就不会有增援，不妨先回收宝箱。）

敌人的第二波增援会出现在魔方阵完成的瞬间，因此建议在我方回合开始时，才让第 8 组单位进入魔方阵，这样就能保持最大的战斗力迎接敌人的 BOSS 级人物登场。**黑いフェイス**出现在魔方阵中央靠左下，T-elos 增援左上方，**ブラック·ハヤト**、**ソロ**、**シグマ**和东风在右上方出现。此时我方也能够全力出击，胜败条件也发生变更。BOSS 大家都很熟悉，也就不多说了。



第38话 最后のケジメ

胜利条件	敌方全灭
败北条件	リュウ＆ケン、桐生＆真岛无法行动→我方全灭
宝箱道具	光学迷彩ス－ツ、谜のモノリス、グレイト・ジョ－の帽子、白い自己成长型 AI、虚空ノ凶眼、王様のマント、バシシマ－カ－
BOSS 掉落	ル・マルタ（ザベル＝ザロック）、ショットガン・ドレイク（追迹者 ネメシス –T 型）、サイコパワ－グロ－ブ（ベガ）、サンドウイッチ（ウスタナク）、虚空ノ双牙（葬炎のカイト）

从本关开始的三关，是我方分为三队分别行动，各自消化自己这边的剧情与 BOSS。这三关中击破 BOSS 掉落、以及开宝箱获得的装备大都非常好，而且均跟各自作品的原作有关系，见识广的玩家不妨在战后装在配对的角色身上。

本关的宝箱造型为 3 个叠在一起的不起眼箱子，大厦左侧 2 个，中央 1 个，右侧 3 个，顶层 1 个，共计 7 个。大厦顶层和两边出入口附近的宝箱都可以顺着剧情发展而顺路回收，玩家先回收出击位置左右附近的宝箱就好。第 2 回合开始时，左侧增援**ザベル**，右侧大厦入口处增援追迹者（**ネメシス** –T 型），**ザベル**那边随便派个能打气绝的人过去应付就好了。

再次击倒一定数量的敌人后，**ベガ**会在大厦左侧入口处出现，不过不用特意过去对付他，因为第 3 回合结束后会发生剧情，街霸组与如龙组会单独来到大厦顶层。他们不仅要在这里回收宝箱，还要面对**ベガ**和 AIDA<Anna> × 3 的攻击。临走时他们会拆走队伍中的固定单人单位（如龙组拆走芭月凉，街霸组拆走英格丽德），如果有变化记得重新配置。**ベガ**老样子不免疫异常状态，如果街霸组培育得不错，可以把输出完全交给他们，利用必杀技不断打**ベガ**进入“气绝”，如龙组就回收宝箱和清理其他敌人。该回合葬炎**のカイト**也会带着一帮敌人出现在右下角，对策依然跟以前一样，不过要注意周围这帮杂兵不少都持有复数通常攻击，要时刻注意保持自身的血量。



第39话 さらば、爱しき人よ

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
宝箱道具	违法カスタムパ－ツ、受付小町ヘルメット、シオナイト、メイメイのお守り
BOSS 掉落	黄金の三叉枪（ココ☆タピオカ）、光の铠（シャド－）、プレリュ－ドのハサミ（プレリュ－ド）、岩融の炮台（髑髅坊）、プラズマソ－ド（ブラック・ハヤト）、龙马くん（お宝カイコ）、静寂石（ゴ－ルデンミミック）、霸王の剑（兰丸）、魔神器（杀女）

本关的宝箱共4个，出击位置右侧斑马线旁边有1个，人行道两个公交站牌旁边各1个，敌方初期出击位置红白栅栏旁有1个（需要调整视角才能看到）。虽然看起来敌人只有靠左侧的一批，但之后会有三波增援给右侧也配置大量BOSS，因此建议将战力均摊到两路上。走车站路线的单位，建议配上能够较为轻松破防的单位（例如X & ZERO的洛克人组）。

击破初期一定数量的敌人后，斑马线位置的宝箱附近会出现敌人的BOSS增援，具体为ココ☆タピオカ和プレリュ－ド；再次击破一定数量的敌人后，BOSS增援第二批出现在第一个车站附近，具体为兰丸和髑髅坊。跟随第二批增援一起出现的，还有お宝カイコ和ゴ－ルデンミミック这两只珍稀怪，老规矩会在5回合后逃走，要尽早追上去击破。其中ゴ－ルデンミミック防御值很高，建议直接必杀技或者加了崩防技能之后再解决。（因此其实建议等右侧部队来到第一个车站附近时，再击破杂兵来触发第二批增援。）

再次击倒一定数量的敌人后，敌人的最后一批援军——ブラック・ハヤト和杀女会出现在右侧的两个车站之间的位置，这样一来全部敌人都集中在右侧，回收左侧的宝箱后，大家都去增援吧，正好可以捞不少背击。



第40话 怒りの铁拳

胜利条件	敌方全灭
败北条件	零儿＆小牟、仁＆カズヤ、アキラ＆影丸无法行动→我方全灭
宝箱道具	锷广の旅人帽、铁拳の心得、ワギャコプタ－、Pow、ミンティアのステッキ
BOSS 掉落	赤蚀狼のガントレット（マルドゥ－ク）、十字剑・白怒火（沙夜）、紫の液体（アンノウン）、ステルスボディス－ツ（V－デュラル）、サテライトレ－ザ－（ブレイク）、デュラルの右腕（デュラル）、がんこ职人（アドバン）、恶食の欠片（黑钢 α）

本关的构成与第39话有些类似，而宝箱的位置都比较明显，就不一一说明了。初期会出现5回合后逃走的アドバン，由于击破一定数量的初期敌人后，零儿＆小牟、风间仁＆三岛一八和结城晶＆影丸这三组队员就要上到顶层去完成“宿命的对决”，因此追赶アドバン的任务就要落在剩下的单位的头上，建议出击前把移动速度最快的噬神者组放置在靠右下的位置，另外的人也要随后跟上，负责给噬神者小队开路，免受ZOC的影响。

楼顶上的BOSS是沙夜、デュラル和アンノウン，而三组成员去厮杀时，地面上也会有增援：黑钢 α 和ブレイク出现在上方小路上。楼顶的战斗只要解决全部敌人，就能下来继续参战，同时败北条件也会变化。而下方还是优先解决右侧的敌人，然后再跟上面下来的同伴汇合一起推掉剩下的人。最后记得留一个杂兵去拿宝箱。

第41话 百一胎计画

胜利条件	破坏能量壳→击破ナイン・ナイン
败北条件	我方全灭
BOSS 掉落	逢魔の红玉（ナイン・ナイン）

本关全员出击，首要目的是击破地图南边的绿色能量壳。路上有很多BOSS拦路，一边清理一边前进。中央的ナイン・ナイン现在是无敌状态，每次战斗结束后都会回复至最大HP，虽说完全没有必要去招惹，但由于中央几乎是必经之路，还是有着被复数技击破数人的危险，所以救援也要及时跟上。在破坏能量壳之前，ナイン・ナイン不会反击，所以可以攻击它攒XP槽来进行救

援。经过一半路程后，敌人会出现增援，一堆 BOSS 和杂兵遍布整个地图南部，不过整体强度并不怎样，基本可以无视。

来到能量壳的正前方，按 Y 键可以破坏能量壳。然后就是我方等待已久的围殴时间。**ナイン・ナイン**攻击力很高，防御力很一般，持有复数技，且免疫“失衡”和“气绝”状态，还有 EP 回复能力，不过这些都不重要，毕竟那么多人围着她。

最终话 宿命の国のアリス

胜利条件	击破百神
败北条件	敌方任意单位进入 3 根石柱任意 1 根区域之中 / 我方全灭
BOSS 掉落	黄金のネズの枝（百神）

本关要求在进行区域防守的同时击破敌人的 BOSS 级单位，听起来压力很大，但因为我方单位已经非常强，只要装备有跟上也不算很难打。胜利条件是击破百神，但是跟上一关一样，直接去攻击的话也只是让她每次都全回复，需要按照一定的步骤行事。

首先要清理掉场上的黑い**フェイス**、**シグマ**、**カム－ズ**、**パイロン**这 4 个 BOSS，基本采取在门口布阵的方式，进行阵地战就没问题。注意右上角队伍的位置，尽量不要暴露在百神超大的地图炮范围下，并时刻保持全军血量在八成以上。（其实可以故意留一个人在范围内，因为百神必定第一个行动，可以用这个人的“完全防御”每回合骗掉一次必杀技，防守的压力会小一些。）第 2 回合结束时，下方两队中央位置出现 BOSS 兰丸的增援；第 3 回合结束时，百神会在周围召唤出一堆杂兵，接下来每当击破一定数量的敌人后，百神会以两回合一次的频率，在敌方回合结束时召唤和第 3 回合结束时同样位置的同类杂兵。

兰丸加上之前说的 4 个 BOSS 被解决之后，沙夜、毒牛头、毒马头和**シ－ス** 4 个 BOSS 就会出现在战场的左上角。现在沙夜的状态就跟百神一样会不断回复，必须先将毒牛头、毒马头和**シ－ス**这 3 人击倒。由于百神自身并不会移动，召唤的杂兵能力也不强，我方可以每个据点留下 2 个行动能力较慢，且经常后行动的人负责防守，其他人前



去解决左上角的 BOSS 群。击倒 3 个 BOSS，然后再击倒沙夜，就能解除百神的无限回复状态了。百神作为最终 BOSS，持有复数技自不用说，自动型技能有背击伤害提升 100%、HP 吸收和 EP 回复，另外在体力低下的时候，还能“觉醒”，觉醒后攻防提升，免疫“毒”和“气绝”。不过《机战》的 BOSS 向来也是死在围殴之下的，更何况存了那么久的药都还没用完呢。

继承要素

通关之后系统会提示留下通关存档。读取通关存档开始多周目游戏，会获得以下特典内容：

●继承上一周目通关时的金钱。

●继承上一周目通关时全部单位的合计 CP（包括已使用部分），然后均等分摊给全部单位。

●继承上一周目通关时全部道具（通关时装备中的道具自动解除装备）。

●自动型技能槽追加 1 格（最多追加至 5 格）。

●继承上一周目通关时总游戏时间、总击破数、最大伤害值、最大连击数纪录。

●跨界百科（**クロスペディア**）初期全开放。

●系统设定中追加“BGM 鉴赏 / **バトル** BGM 变更”选项。

●整备界面中追加挑战关卡（**チャレンジステ－ジ**）。难度较高，但可以获得角色专用装备。

●商店中追加 1 周目未贩卖道具。

● DLC（追加**コンテンツ**）中可以选择进阶模式（**アドバンスモ－ド**）提升敌方强度。

●在一次战斗中可以不限次数发动“幻影取消”。

角色资料

最后给出本作中所有双人单位（ペアユニット）和单人单位（ソロユニット）的详尽资料，以前 5 话序章过后角色的登场时间排序。“习得条件”标明“初期”的，表示角色在初次登场时就已经学会。由于自动型技能的“作用对象”都是“自己”，故不再逐一标出。双人单位的全部技能需要至少升到 Lv40 以上才能解锁，以一周目的经验值来说基本无望，无法给出详尽的习得等级还请见谅。

双人单位的招式随着等级的提升自动习得，Lv7、15、25 能分别学会三招通常技，复数技的习得等级各异，其中还有两个例外——凯特 & 芭蕉、隆 & 肯的复数技都需要剧情发展到特定关卡才能习得。单人单位的招式和技能都是初期就全部解锁的，只是自动型技能还需要花费 CP 习得后才能装备。双人单位在 Lv10、20 会各开放一个技能槽，单人单位在第 15、30 话过关后会各开放一个技能槽，即一周目时每个单位最多装备 3 种自动技能。

双人单位

零儿 & 小牟

出典：《Namco × Capcom》
登场：第 1 话




招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
二刀・一迅 & 白虎炮	通常技	A	C	气绝	初期
二丁・铳の型	通常技	← +A	A	—	初期
二门・不知火の型 & 玄武炸	通常技	→ +A	A	—	Lv7
二门・胧脚 & 鬼门封じ・破天光	通常技	↑ +A	B	失衡	Lv15
二门・四嗣喷阵 & 水怜・时雨の型	通常技	↓ +A	B	破防	Lv25
护业拔刀法奥义 真罗万象・天地	必杀技	Y	S	—	初期
仙狐妖术奥义・四神争应	援护技	L	B	失衡	初期
仙狐攻杀法奥义・狐主封灵	复数技	START	S	—，2 ~ 4 人	Lv17

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
仙狐趣味・おねだりの型	50	自己	获得的经验值上升 20%
有栖家の魂	30	自己	ATK 上升 15%
仙狐妖术・式占の型	50	全员指定一人	效果随机
有栖流・天地真命	100	同伴指定一人	SP 回复 100%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
必胜への轨迹	—	回合开始时，100% 几率	连击 XP 回复量上升 25%
新食感・油扬げピザ	—	回合开始时，HP 不足 25%	HP 回复 30%
こっそりヘソクリ	300	回合开始时，回合数 7 以下	获得的金钱上升 20%
仙狐妖术・禁の型	400	回合开始时，HP 不足 50%	完全防御消耗的 XP 减半
护业拔刀法の极意	500	行动结束后，已发动技能效果 5 种以上	会心攻击伤害上升 20%
仙狐妖术・夺气の型	600	回合开始时，EP 高于 50	SP 回复造成伤害的 0.1%
有栖流・九字の型	700	回合开始时，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位）	EP 减少连击数的 1/2

克里斯 & 吉尔
（クリス）（ジル）

出典：《生化危机》系列
登场：第 1 话



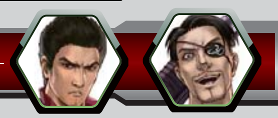
招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
マグナム & 车轮脚	通常技	A	A	—	初期
リバ－スナックル & エリアルコンボ	通常技	← +A	A	—	初期
スレッジハンマ－& 感知地雷	通常技	→ +A	B	失衡	Lv7
ジエネシス & 近接战斗 A+	通常技	↑ +A	B	破防	Lv15
グレネ－ドランチャ－	通常技	↓ +A	C	气绝	Lv25
ペイルライダ－& 村正	必杀技	Y	S	失衡	初期
ランチャ－连续发射	援护技	L	B	破防	初期
ロケットランチャ－大爆破	复数技	START	S	气绝，2 ~ 3 人	Lv5

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
ジエネシス	60	全员指定一人	获得的经验值上升 25%
クイックアタック	30	自己	交错破坏触发失衡状态
救急スプレ－	40	全员指定一人	HP 回复 70%
ネックツイスト	50	自己	背面攻击伤害上升 30%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
ショットガン・マスタリ－	—	回合开始时，100% 几率	交错破坏伤害上升 25%
マシンガン・マスタリ－	—	行动结束后，HP 高于 50%	对防御槽的伤害上升 25%
连携攻击	300	回合开始时，100% 几率	作为援护也能触发交错命中
应战射击	400	回合开始时，SP 不足 50%	反击消耗的 SP 减半
クイックタ－ン	500	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 10%	受到背面攻击加成无效
スタンガン	600	行动结束后，残余敌人 5 名以上	反弹 HP 伤害（但不致死）
チャ－ジショット	700	回合开始时，回合数 5 以上	留存奖励伤害上升 15%

桐生 & 真岛

出典：《如龙 终焉》
登场：第 2 话



招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
ダブル ヤクザキック	通常技	A	B	失衡	初期
对物狙击铳 & ショットガン	通常技	← +A	A	—	初期
バックブリ－カ－& ドス连击	通常技	→ +A	A	—	Lv7
ドロップキック & チエ－ンソ－	通常技	↑ +A	B	破防	Lv15
莲家闪气掌 & ドス大回转	通常技	↓ +A	A	—	Lv25
龙が如く	必杀技	Y	S	失衡	初期
秘剑・荒れ牛	援护技	L	B	破防	初期
ヒ－トスナイプ	复数技	START	S	—，2 人	Lv22

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
工事用ヘルメット	30	全员指定一人	受到背面攻击、侧面攻击加成无效
余裕の紫烟	70	自己	连击 XP 回复量上升 75%
鬼炎の极み	50	自己	会心攻击伤害上升 35%
眼力	20	自己	ZOC 范围倍化

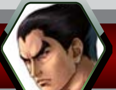
自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
堂岛の龙	—	行动结束后，击倒敌人 10 名以上	ATK、DEF 上升 10%
岛野の狂犬	—	回合开始时，100% 几率	幻影取消消耗的 XP 减少 10%
古牧流・猫返り	300	行动结束后，XP 不足 50	完全防御消耗的 XP 减半
朋辈の连击	400	回合开始时，我方数量比敌方多（不包括行动不能单位）	作为援护也能触发交错命中
古牧流・虎落とし	500	回合开始时，HP100%	50% 几率反弹气绝状态
读めない男	600	行动结束后，50% 几率	效果随机
莲家闪气掌	700	回合开始时，SP 不足 50%	SP 回复造成伤害的 0.1%

仁 & 一八（カズヤ）

出典：《铁拳》系列

登场：第 3 话





招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
真空飞び上段蹴り & 风神拳	通常技	A	A	—	初期
胴回し回转蹴り & 迅烈脚	通常技	←+A	A	—	初期
转掌绝刀 & 螺旋幻魔脚	通常技	→+A	B	失衡	Lv7
蠢魔刹 & 雷神拳	通常技	↑+A	C	气绝	Lv15
正中线乱れ突き & インフエルノ	通常技	↓+A	A	—	Lv25
因缘の交错	必杀技	Y	S	气绝	初期
直突き & 六腑凶鸣拳	援护技	L	C	气绝	初期
里切りのデビルブラスタ－	复数技	START	S	—，2 ~ 3 人	Lv10

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
风神ステツプ	70	自己	移动力 +1
三战立ち	50	自己	留存奖励伤害上升 20%
忌怨拳	70	自己	会心攻击伤害上升 50%
兆候	20	自己	会心攻击判定时间延长

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
风间流护身术	—	回合开始时，HP 不足 30%	HP 回复 20%
雾足	—	回合开始时，100% 几率	侧面攻击伤害上升 15%
残心・贰	300	行动结束后，SP 不足 50%	反击消耗的 SP 减半
前心	400	回合开始时，XP 不足 25	连击 XP 回复量上升 25%
超ぱちき	500	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 10%	破防触发失衡状态
见下した笑い	600	回合开始时，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位）	不应战 SP 回复 20
デビル因子	700	回合开始时，10% 几率	最大 HP 上升 50%，最大 SP 上升 20%，ATK、DEF、TEC、DEX 上升 10%

迪米特利（デミトリ）& 莫莉卡（モリガン）

出典：《恶魔战士》系列

登场：第 3 话





招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
カオスフレア & ソウルフィスト	通常技	A	A	—	初期
D クレイドル & シャドウブレイド	通常技	←+A	A	—	初期
バットスピン & バルキリ－タ－ン	通常技	→+A	C	中毒	Lv7
D ブラストフィニッシングシャワ－	通常技	↑+A	C	中毒	Lv15
MN ブリス&アストラルビジョン	通常技	↓+A	B	破防	Lv25
MN プレジャ－&D イリュ－ジョン	必杀技	Y	S	—	初期
D クレイドル & シャドウサ－ヴァント	援护技	L	C	中毒	初期
ミッドナイト・フェスティバル	复数技	START	S	中毒，2 ~ 4 人	Lv10

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
投げキッス	30	全员指定一人	解除中毒、气绝、封印状态
ヴァンパイアダッシュ	40	自己	敌方 ZOC 无效
クリプティックニ－ドル	70	自己	通常技射程 +1
オ－ラ开放	100	全员	XP 回复 75

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
贵族のオ－ラ	—	敌方攻击时，陷入中毒状态	中毒、气绝、封印无效
梦魔の诱惑	—	行动结束后，20% 几率	50% 几率反弹气绝状态
アドバンシングガ－ド	300	行动结束后，XP 不足 75	完全防御消耗的 XP 减半
ガ－ドキャンセル	400	行动结束后，SP 不足 70%	反击消耗的 SP 减半
バ－チカルダッシュ	500	回合开始时，100% 几率	地图陷阱无效
吸血	600	行动结束后，HP 不足 50%	HP 回复造成伤害的 10%
吸精	700	敌方攻击时，SP 不足 50%	SP 回复造成伤害的 0.1%

飞龙 & 秀真

出典：《出击飞龙》系列 &《Shinobi 忍》

登场：第 4 话



招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
乱れ斩り	通常技	A	A	—	初期
フォ－メ－ション B& 金刚落とし	通常技	← +A	A	—	初期
アメノムラク & 杀阵	通常技	→ +A	B	失衡	Lv7
エクスカリバ－& 八双手里剑	通常技	↑ +A	B	破防	Lv15
ヴァジュラ & 忍犬ヤマト	通常技	↓ +A	C	中毒	Lv25
ラグナロク	必杀技	Y	S	—	初期
レギオン	援护技	L	C	中毒	初期
斩り裂くのは、心	复数技	START	S	—，2 ～ 4 人	Lv27

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
オプション A	30	全员指定一人	受到背面攻击、侧面攻击加成无效
忍术・雷阵	40	自己	中毒、气绝、失衡、封印无效
オプション B	70	全员指定一人	移动力 +1
暗杀	50	自己	背面攻击伤害上升 35%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
特 A 级ストライダ－	—	回合开始时，100% 几率	会心攻击伤害上升 10%
胧一族当主	—	回合开始时，100% 几率	会心攻击判定时间延长
ステルスダッシュ	300	回合开始时，XP 高于 50	幻影取消消耗的 XP 减少 25%
オプション C	400	行动结束后，SP 不足 50%	侧面攻击伤害上升 15%
非情の掟	500	回合开始时，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位）	交错破坏伤害上升 25%
クライムシクル	600	回合开始时，100% 几率	地图陷阱无效
妖刀「恶食」	700	回合开始时，击倒敌人 8 名以上	HP 回复造成伤害的 10%



春丽 & 晓雨

（シャオユウ）

出典：《街头霸王》系列 &《铁拳》系列

登场：第 5 话





招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
鹰爪脚 & 弓步盘射	通常技	A	A	—	初期
霸山蹴 & 宙转断空脚	通常技	← +A	A	—	初期
千裂脚 & 背身击	通常技	→ +A	B	破防	Lv7
スピニングバ－ドキック & 腾空摆脚	通常技	↑ +A	C	气绝	Lv15
气功掌 & 跳弓脚	通常技	↓ +A	B	失衡	Lv25
凤扇华 & チアフルボ－ルアップ	必杀技	Y	S	失衡	初期
气功掌 & 天翔十字凤	援护技	L	A	—	初期
七星闪空脚	复数技	START	S	—，2 ～ 4 人	初期

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
挑发	40	自己	连击 XP 回复量上升 50%
发劲	30	自己	交错破坏伤害上升 50%
资金集め	25	全员指定一人	获得的金钱上升 20%
金的蹴	90	自己	会心攻击上升 70%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
搜查の基本	—	回合开始时，100% 几率	获得的 CP 上升 10%
さばき	—	行动结束后，SP 高于 50%	敌方反击无效
中国四千年の技	300	回合开始时，XP 不足 100	敌方重量视为普通
タッグアサルト	400	回合开始时，100% 几率	作为援护也能触发交错命中
セ－ビングアタック	500	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 20%	50% 几率反弹气绝状态
レイジ发动	600	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 50%	ATK 上升 25%
普通の女の子	700	行动结束后，HP 不足 30%	不应战 SP 回复 20



KOS-MOS & 菲奥伦（フィオルン）

出典：《异度传说》系列 &《异度之刃》

登场：第 6 话

招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
VALKYRIE Ⅱ & シャットダウン	通常技	A	A	—	初期
サウザ－バ－スト & クロスインパクト	通常技	← +A	C	气绝	初期
フリ－ズショック & キャノンフラップ	通常技	→ +A	C	气绝	Lv7
X・BUSTER& バグスト－ム	通常技	↑ +A	B	失衡	Lv15
ウインドミキサ－& モナドバスタ－	通常技	↓ +A	A	—	Lv25
D–TENERITAS& ソ－ドフラップ X	必杀技	Y	S	—	初期
スペルブレ－ド	援护技	L	A	—	初期
X・BUSTER& ファイナルクロス	复数技	START	S	—，2 ~ 4 人	Lv27

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
ブ－スト	70	自己	移动力 +1
抜刀キズナ	50	全员	XP 回复 30
ブレイク	30	自己	交错破坏触发失衡状态
はげます	70	全员指定一人	SP 回复 50%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
チャ－ジ	—	回合开始时，100% 几率	留存奖励伤害上升 15%
ガ－ドシフト	—	行动结束后，HP 不足 50%	DEF 上升 10%
チェインアタック	300	回合开始时，XP 高于 100	能作为援护参加反击
チョ－ク	400	行动结束后，XP 高于 100	背面攻击伤害上升 25%
突发キズナ	500	行动结束后，我方数量比敌方多（不包括行动不能单位）	会心攻击判定时间延长
マリアの心	600	回合开始时，SP 不足 30%	SP 回复 20%
メイナスの魂	700	回合开始时，50% 几率	HP 回复 30%



X（エクス）& ZERO（ゼロ）

出典：《洛克人 X》系列

登场：第 7 话

招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
エックスバスタ－& ゼットセイバ－	通常技	A	A	—	初期
フロストタワ－& 破断击	通常技	← +A	B	失衡	初期
トライア－ドサンダ－& 龙炎刃	通常技	→ +A	C	气绝	Lv7
ライジングファイア & 冰烈斩	通常技	↑ +A	B	破防	Lv15
ファイア－ウエ－ブ & 雷光闪	通常技	↓ +A	C	气绝	Lv25
アルティメットア－マ－& 双幻梦	必杀技	Y	S	气绝	初期
ノヴァストライク & 雷神击	援护技	L	A	—	初期
幻梦零	复数技	START	S	—，2 人	Lv17

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
サブタンク	30	全员指定一人	HP 回复 40%
ハイパ－ダッシュ	70	自己	移动力 +1
ボディパ－ツ	50	自己	DEF 上升 50%
天空霸	40	自己	敌方反击无效

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
第 0 特殊部队队长	—	回合开始时，100% 几率	背面攻击伤害上升 15%
ア－ムパ－ツ	—	行动结束后，XP 高于 80	留存奖励伤害上升 15%
フットパ－ツ	300	回合开始时，100% 几率	地图陷阱无效
ダ－クホ－ルド	400	回合开始时，100% 几率	交错命中硬直时间延长
ヘッドパ－ツ	500	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 10%	防御槽无效
成长するレプリロイド	600	回合开始时，HP 不足 50%	获得的 CP 上升 20%
负けない爱	700	回合开始时，已发动技能效果 5 种以上	技能消耗的 SP 减少 50%

凯特 & 芭蕉
（カイト）（ハセヲ）

出典：《.hack//》&《.hack//G.U.》
登场：第 8 话




招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
炎舞 & 虎乱袭	通常技	A	A	—	初期
月光双刃 & 天葬莲华	通常技	←+A	B	失衡	初期
ダブル疾风双刃	通常技	→+A	C	气绝	Lv7
天下无双饭纲舞い & 溜め斩り	通常技	↑+A	A	—	Lv15
三爪炎痕 & 环伐乱绝闪	通常技	↓+A	C	中毒	Lv25
デ－タドレイン	必杀技	Y	S	失衡	初期
三爪炎痕 & 环伐乱绝闪	援护技	L	C	中毒	初期
死の恐怖	复数技	START	S	—，2 ~ 4 人	26 话剧情

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
リプス	20	全员指定一人	HP 回复 30%
バックスタブ	70	自己	背面攻击伤害上升 50%
リプタイン	30	全员指定一人	解除中毒、气绝、封印状态
不意打ち	70	自己	侧面攻击伤害上升 75%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
快速のタリスマン	—	行动结束后，SP 不足 50%	移动力 +1
初传・铠断	—	回合开始时，100% 几率	对防御槽的伤害上升 25%
クイックレンゲキ	300	行动结束后，XP 高于 100	交错命中硬直时间延长
プロテクトブレイク	400	回合开始时，100% 几率	破防伤害上升 25%
复仇の刃	500	行动结束后，HP 不足 50%	ATK 上升 10%
レンゲキフィニッシュ	600	回合开始时，30% 几率	XP 回复造成伤害的 0.1%
デ－タドレイン	700	回合开始时，20% 几率	SP 回复造成伤害的 0.1%

晶 & 影丸

（アキラ）

出典：《VR 战士》系列
登场：第 10 话




招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
铁山靠 & 蛇喧掌	通常技	A	B	破防	初期
挑打顶肘 & 叶呀龙	通常技	←+A	A	—	初期
大缠崩捶 & 青龙降刃脚	通常技	→+A	B	破防	Lv7
连环腿 & 风刃里水车	通常技	↑+A	B	失衡	Lv15
白虎双掌打 & 雷龙飞翔脚	通常技	↓+A	A	—	Lv25
崩击云身双虎掌 & 雷龙飞翔脚	必杀技	Y	S	—	初期
修罗霸王靠华山 & 水车蹴り	援护技	L	C	气绝	初期
结成流八极拳秘传	复数技	START	S	—，2 ~ 3 人	初期

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
叶隐流・阴・疾风阵	50	自己	会心攻击伤害上升 50%
震脚	40	自己	防御槽无效
草笛	50	全员指定一人	获得的 CP 上升 25%
钵卷を缔める	30	自己	破防伤害上升 50%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
武道の心得	—	回合开始时，XP 高于 100	反击消耗的 SP 减半
叶隐流柔术	—	回合开始时，100% 几率	会心攻击判定时间延长
オフェンシブム－ブ	300	回合开始时，XP 高于 50	侧面攻击伤害上升 15%
ディフェンシブム－ブ	400	行动结束后，HP 不足 80%	受到侧面攻击加成无效
叶隐流・阳・十文字构え	500	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 20%	气绝、失衡、封印无效
顺步翻胯	600	回合开始时，SP 高于 50%	破防触发失衡状态
马步	700	回合开始时，100% 几率	SP 回复 20%

但丁 & 维吉尔

（ダンテ）（バ－ジル）

出典：《鬼泣》系列

登场：第 12 话




招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
レインスト－ム & スティンガ－	通常技	A	B	失衡	初期
ファイアワ－クス & 疾走居合	通常技	←+A	A	—	初期
ランドトリップ	通常技	→+A	A	—	Lv7
カリ－ナ＝アン & ハイタイム	通常技	↑+A	A	—	Lv15
兜割り & 幻影剑	通常技	↓+A	C	中毒	Lv25
ダブルジャック・ポット	必杀技	Y	S	—	初期
ディスト－ション & 绝刀	援护技	L	C	中毒	初期
デビル マスト ダイ	复数技	START	S	—，2 ~ 3 人	Lv20

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
居合の构え	20	自己	会心攻击判定时间延长
トリックスタ－	70	自己	移动力 +1
挑发	20	全员	XP 回复 30
兜割り	20	自己	防御槽无效

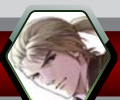
自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
ガンスリンガ－	—	回合开始时，残余敌人 20 名以上	通常技射程 +1
ダ－クスレイヤ－	—	行动结束后，SP 不足 70%	敌方 ZOC 无效
クイックシルバ－	300	回合开始时，50% 几率	交错命中硬直延长
锐い眼光	400	回合开始时，HP 高于 100%	ZOC 范围倍化
ドッペルゲンガ－	500	回合开始时，100% 几率	幻影取消消耗的 XP 减少 15%
ロイヤルガ－ド	600	行动结束后，回合数 7 以下	受到背面攻击、侧面攻击加成无效
烈风幻影剑	700	行动结束后，XP 不足 100	反弹 HP 伤害（但不致死）

杰法 & 瓦修隆

（ゼファ－）（ヴァシュロン）

出典：《永恒的尽头》

登场：第 14 话

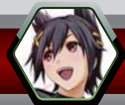
招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
ナイフ & ハンドガン	通常技	A	A	—	初期
ダッシュ击 & エレクトログレネ－ド	通常技	←+A	C	气绝	初期
スライディング击ち & バウンド击ち	通常技	→+A	B	失衡	Lv7
バック转击ち & 火炎瓶	通常技	↑+A	B	破防	Lv15
空中击ち & フリ－ザ－グレネ－ド	通常技	↓+A	C	气绝	Lv25
脑干に二发	必杀技	Y	S	—	初期
连续攻击 & トキシックグレネ－ド	援护技	L	C	中毒	初期
グレネ－ド・ブラストアップ	复数技	START	S	—，2 ~ 3 人	Lv27

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
インビンシブル・アクション	30	自己	敌方 ZOC 无效
ア－マ－ピアッシング弹	20	全员指定一人	对防御槽的伤害上升 40%
多重チャ－ジ	70	自己	留存奖励伤害上升 50%
ビッグマグナム	60	自己	通常技射程 +1

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
夜目	—	回合开始时，100% 几率	会心攻击判定时间延长
ビクト－の持论	—	行动结束后，XP 高于 100	能作为援护参加反击
ヘソクリ	300	回合开始时，回合数 5 以上	获得的金钱上升 15%
トキシックグレネ－ド	400	回合开始时，回合数 10 以下	50% 几率反弹中毒状态
ギャラクシ－ナックル	500	回合开始时，SP 高于 80%	破防触发失衡状态
神学校の经典	600	回合开始时，SP 不足 25%	不应战 SP 回复 20
ゼニスの骑士	700	回合开始时，100% 几率	被救援时 HP、SP 全回复

雪儿 & 娜娜
（シエル）（ナナ）

出典：《噬神者 2》
登场：第 16 话

招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
S ロ－タス & ナナプレッシャ－	通常技	A	A	—	初期
血烟乱舞 & ショットガン	通常技	←+A	B	失衡	初期
スナイパ－& ブ－スト インパクト	通常技	→+A	B	破防	Lv7
麒麟驱け & プロミネンス	通常技	↑+A	C	气绝	Lv15
アスト ラルダイヴ & 神颚碎	通常技	↓+A	C	气绝	Lv25
运命の神殿	必杀技	Y	S	—	初期
ときめきグレネ－ド	援护技	L	A	—	初期
地狱の螺旋 & 奥义・龙卷杀法	复数技	START	S	—，2 人	Lv27

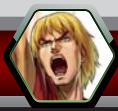
指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
スナイパ－サイト	60	自己	通常技射程 +1
ナンクルナイザ－	50	自己	效果随机
ナナプレッシャ－	30	自己	防御槽无效
ステルスフィ－ルド	20	自己	敌方 ZOC 无效

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
血の力「直觉」	—	回合开始时，100% 几率	中毒、气绝、失衡几率上升 10%
血の力「诱引」	—	行动结束后，残余敌人 5 名以上	ZOC 范围倍化
捕食	300	行动结束后，击倒敌人 10 名以上	击倒敌人 SP 回复 25
おでんパン	400	回合开始时，HP 不足 30%	HP 回复 30%
节约	500	行动结束后，SP 不足 50%	反击消耗的 SP 减半
ふんばり	600	回合开始时，HP 不足 50%	DEF 上升 10%
训练メニュ－	700	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 30%	获得的经验值上升 15%

隆 & 肯

（リュウ）（ケン）

出典：《街头霸王》系列
登场：第 17 话

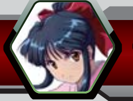
招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
锁骨割り & 稻妻カカト割り	通常技	A	C	气绝	初期
升龙拳 & 龙卷旋风脚	通常技	←+A	B	破防	初期
上段足刀蹴り & 龙闪脚	通常技	→+A	A	—	Lv7
真空龙卷旋风脚 & 踏み込み前蹴り	通常技	↑+A	B	失衡	Lv15
灭・升龙拳 & 升龙裂破	通常技	↓+A	A	—	Lv25
灭・波动拳 & 红莲旋风脚	必杀技	Y	S	气绝	初期
灭・升龙拳 & 升龙拳（强）	援护技	L	A	—	初期
双龙波动拳	复数技	START	S	—，2 人	29 话剧情

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
波动の构え	50	自己	中毒、气绝、失衡几率上升 15%
稻妻かかと割り	40	自己	对防御槽的伤害上升 15%
挑发	50	自己	ATK 上升 25%
风の拳	70	自己	会心攻击伤害上升 50%，会心攻击判定时间延长

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
求道の精神	—	回合开始时，100% 几率	获得的经验值上升 10%
セ－ビングアタック	—	行动结束后，HP 不足 50%	50% 几率反弹气绝状态
どこでも寝れる	300	行动结束后，HP 不足 70%	SP 回复 15%
格斗术の指导	400	回合开始时，XP 高于 100	交错命中硬直时间延长
气合の息吹	500	回合开始时，SP 高于 50%	防御消耗的 SP 减半
前方转身	600	回合开始时，50% 几率	敌方 ZOC 无效
站桩功	700	行动结束后，50% 几率	解除中毒、气绝、封印状态

樱 & 杰米妮
（さくら）（ジェミニ）

出典：《樱大战》系列
登场：第 18 话




招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
樱花放神 & 早击ち	通常技	A	A	—	初期
空中三连斩り & ロック・ウエ－ブ	通常技	←+A	C	气绝	初期
樱花雾翔 & ドラフティング・クラウド	通常技	→+A	B	失衡	Lv7
巻きワラ斩り & タ－ニング・スワロ－	通常技	↑+A	B	破防	Lv15
百花缭乱 & ラリ－ズ・オ－バ－ラン	通常技	↓+A	A	—	Lv25
樱花放神	必杀技	Y	S	—	初期
二刀斩り & タイラント・オブ・テキサス	援护技	L	C	气绝	初期
ランブリング・ホイ－ル	复数技	START	S	气绝，2 ~ 4 人	Lv27

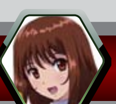
指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
明日に向かって斩れ	50	自己	对防御槽的伤害上升 100%
自分の胸をもむ	20	自己	会心攻击判定时间延长
明日はホ－ムラン	70	同伴指定一人	交错破坏伤害上升 100%
气合ため	30	全员	XP 回复 20

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
北辰一刀流	—	回合开始时，100% 几率	敌方重量视为普通
ミフネ流剑法	—	行动结束后，XP 高于 70	敌方反击无效
妄想	300	回合开始时，50% 几率	效果随机
稽古の心得	400	行动结束后，HP 不足 50%	获得的经验值上升 15%
フリ－ジングレイン	500	回合开始时，残余敌人 5 名以上	幻影取消消耗的 XP 减少 30%
もう一人のジェミニ	600	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 30%	ATK、DEF 上升 10%
破邪の血	700	回合开始时，20% 几率	XP 回复造成伤害的 0.1%

大神 & 艾莉卡

（エリカ）

出典：《樱大战》系列
登场：第 19 话

招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
快刀乱麻 & 烟玉	通常技	A	B	失衡	初期
天地一矢 & 黑猫のワルツ	通常技	←+A	B	破防	初期
ガブリエル & ラファエル	通常技	→+A	A	—	Lv7
三刃成虎 & おはようダンス	通常技	↑+A	A	—	Lv15
无双天威 & フォ－ル・シャティマン	通常技	↓+A	C	气绝	Lv25
梦と希望と明日と正义	必杀技	Y	S	—	初期
サクレ・デ・リュミエ－ル	援护技	L	B	破防	初期
ハレルヤ	复数技	START	S	气绝，2 ~ 4 人	初期

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
队长コマンド・风	80	全员指定一人	移动力 +1
エヴァンジル	80	全员	HP 回复 50%
おはようダンス	40	全员	解除中毒、气绝、封印状态
队长コマンド・火	70	全员指定一人	ATK 上升 35%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
体が胜手に……	—	回合开始时，100% 几率	能作为援护参加反击，作为援护也能触发交错命中
队长コマンド・林	—	回合开始时，100% 几率	敌方重量视为普通
愈しの灵力	300	回合开始时，100% 几率	救援的同伴 HP、SP 全回复
演技指导	400	回合开始时，XP 高于 100	交错命中硬直时间延长
エリカの忏悔	500	回合开始时，HP 不足 50%	获得的 CP 上升 20%
队长コマンド・山	600	行动结束后，SP 不足 50%	防御消耗的 SP 减半
エリカの手料理	700	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 30%	50% 几率反弹中毒状态

库洛姆 & 露琪娜
（クロム）（ルキナ）

出典：《火焰之纹章 觉醒》

登场：第 20 话




招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
二振りのファルシオン	通常技	A	A	—	初期
レイピア & 回转斩り	通常技	←+A	C	气绝	初期
キルソ－ド & 花嫁の枪	通常技	→+A	A	—	Lv7
サンダ－ソ－ド & 反转斩り	通常技	↑+A	C	气绝	Lv15
グラディウス & 勇者の弓	通常技	↓+A	B	破防	Lv25
炎の纹章・觉醒	必杀技	Y	S	气绝	初期
デュアルアタック	援护技	L	B	失衡	初期
流星の花嫁	复数技	START	S	—，2 人	Lv27

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
里剑ファルシオン	20	自己	HP 回复 40%
ノ－ブルスピア	30	自己	对防御槽的伤害上升 50%
剑の素振り	50	自己	获得的 CP 上升 25%
ガイアの高级菓子	100	全员指定一人	最大 HP、最大 SP 上升 50%，ATK、DEF、TEC、DEX 上升 10%

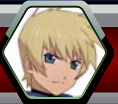
自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
カリスマ	—	回合开始时，XP 高于 120	交错命中硬直时间延长
デュアルアタック	—	行动结束后，残余敌人 10 名以下	能作为援护参加反击
背中合わせ	300	回合开始时，100% 几率	受到背面攻击加成无效
物を坏す癖	400	行动结束后，已发动技能效果 5 种以上	破防伤害上升 50%
笑いのツボ	500	回合开始时，30% 几率	连击 XP 回复量上升 50%
天空	600	行动结束后，击倒敌人 15 名以上	HP 回复造成伤害的 10%
王の器	700	回合开始时，回合数 7 以上	技能消耗的 SP 减少 25%




尤利 & 弗林
（ユ－リ）（フレン）

出典：《宵星传说》

登场：第 21 话

招式	类型	出招	威力	效果	习得条件
苍破刃 & 魔神剑	通常技	A	A	—	初期
虎牙破斩 & 光破旋衡阵	通常技	←+A	C	气绝	初期
圆闪牙 & 凤凰天驱	通常技	→+A	B	失衡	Lv7
战迅狼破 & 狮子战吼	通常技	↑+A	A	—	Lv15
断空牙 & ディバインストリ－ク	通常技	↓+A	B	失衡	Lv25
武神双天破	必杀技	Y	S	—	初期
フェイタルストライク	援护技	L	B	失衡	初期
渐毅狼影阵 & 光龙灭牙枪	复数技	START	S	—，2 人	初期

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
キュア	30	全员指定一人	HP 回复 60%
仕事の报酬	60	全员指定一人	获得的金钱上升 50%
オ－バ－リミッツ	50	自己	连击 XP 回复量上升 100%
フェイタルストライク	50	自己	交错破坏伤害上升 100%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
骑士团の担い手	—	行动结束后，SP 不足 50%	防御消耗的 SP 减半
罪を制する者	—	回合开始时，100% 几率	背面攻击伤害上升 15%
ギルドの流仪	300	回合开始时，我方数量 5 队以上	交错命中硬直时间延长
リバイバルエナジ－	400	回合开始时，100% 几率	被救援时 HP、SP 全回复
遮波	500	回合开始时，XP 高于 50	破防伤害上升 25%
ライオンハ－ト	600	行动结束后，我方数量比敌方多（不包括行动不能单位）	中毒、气绝、失衡、封印无效
夜の帝王	—	回合开始时，回合数 5 以上	获得的 CP 上升 15%

单人单位

平八



出典：《铁拳》系列

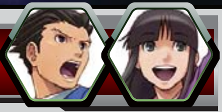
登场：第 2 话

招式	类型	出招	威力	效果
刚掌烈破・连	单人技	R	B	失衡

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
三岛流・封杀阵の构え	70	自己	通常技射程 +1
新药の试し饮み	50	自己	效果随机

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
铁拳	—	回合开始时，100% 几率	防御槽无效
影足	500	回合开始时，XP 高于 50	幻影取消消耗的 XP 减少 15%
仁王碎き	750	行动结束后，SP 不足 50%	背面攻击伤害上升 25%
三岛流・金刚壁の构え	1000	回合开始时，HP 不足 25%	反弹 HP 伤害（但不致死）
不死身の体	1250	行动结束后，50% 几率	最大 HP 上升 20%

成步堂 & 真宵



出典：《逆转裁判》系列

登场：第 3 话

招式	类型	出招	威力	效果
异议あり！	单人技	R	B	破防

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
异议あり！	30	全员指定一人	防御槽无效
灵媒	80	自己	获得的经验值上升 25%、CP 上升 25%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
绫里家の灵力	—	回合开始时，100% 几率	最大 SP 上升 30%
待つた！	500	回合开始时，SP 高于 50%	ZOC 范围倍化
つきつける	750	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 10%	50% 几率反弹气绝状态
カガク捜查	1000	回合开始时，100% 几率	地图陷阱无效
逆转への布石	1250	回合开始时，HP 不足 50%	不应战 SP 回复 20

凪津（ナツ）



出典：《灵魂能力 V》

登场：第 4 话

招式	类型	出招	威力	效果
式妖大咒・荒破々鬼	单人技	R	C	气绝

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
饭纲驱	20	自己	敌方 ZOC 无效
静魂宿	50	自己	对防御槽的伤害上升 150%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
梦想拔刀流	—	回合开始时，100% 几率	连击 XP 回复量上升 25%
式妖尘	500	回合开始时，残余敌人 10 名以上	ZOC 范围倍化
宿驱	750	行动结束后，XP 高于 100	通常技射程 +1
师匠の教え	1000	回合开始时，击倒敌人 10 名以上	获得的经验值上升 20%
アラハバキの力	1250	回合开始时，SP 不足 10%	最大 HP 上升 50%

亚蒂（アティ）



出典：《召唤之夜 3》

登场：第 4 话

招式	类型	出招	威力	效果
拔剑觉醒・闪转突破	单人技	R	C	中毒

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
召唤兽・圣母プラ－マ	50	全员	HP 回复 30%
授业会话	80	同伴指定一人	获得的经验值上升 40%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
碧の贤帝	—	回合开始时，100% 几率	最大 SP 上升 20%
召唤兽・ムジナ	500	回合开始时，SP 高于 50%	敌方反击无效
召唤兽・インジェクス	750	行动结束后，已发动技能效果 3 种以上	50% 几率反弹中毒状态
召唤兽・ナックルキティ	1000	回合开始时，XP 高于 100	防御槽无效
召唤兽・假面の石像	1250	行动结束后，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位）	ZOC 范围倍化

凉



出典：《莎木》系列

登场：第 5 话

招式	类型	出招	威力	效果
里芭月	单人技	R	B	破防

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
影身	70	自己	背面攻击伤害上升 50%
铠通	20	自己	防御槽无效

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
原崎のお守り	—	回合开始时，100% 几率	被救援时 HP、SP 全回复
刀の锷	500	回合开始时，XP 高于 50	防御消耗的 SP 减半
小遣い稼ぎ	750	回合开始时，20% 几率	获得的金钱上升 100%
爱すべき友を持て	1000	回合开始时，100% 几率	交错命中硬直时间延长
梦の中の少女	1250	行动结束后，SP 不足 50%	技能消耗的 SP 减少 25%

名将队长（キャプテンコマンド－）



出典：《名将》

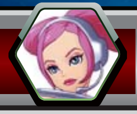
登场：第 7 话

招式	类型	出招	威力	效果
キャプテンスト－ム	单人技	R	A	—

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
キャプテン・ゴ－グル	20	全员指定一人	会心攻击判定时间延长
天井	40	全员指定一人	HP 回复 75%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
リ－ダ－シップ	—	回合开始时，100% 几率	作为援护也能触发交错命中
武神流の极意	500	回合开始时，回合数 5 以下	背面攻击伤害上升 25%
特殊药のナイフ	750	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 20%	50% 几率反弹中毒状态
天才のアドバイス	1000	敌方攻击时，陷入封印状态	中毒、气绝、失衡、封印无效
正义を贯く心	1250	回合开始时，100% 几率	技能消耗的 SP 减少 25%

乌拉拉（うらら）



出典：《太空频道 5》系列

登场：第 8 话

招式	类型	出招	威力	效果
みんなで胜负！	单人技	R	C	中毒

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
突击インタビュ－	50	同伴指定一人	SP 回复 50%
シチョ－リツアップ！	70	自己	获得 CP 上升 35%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
踊りエネルギ－充填	—	行动结束后，XP 高于 100	留存奖励伤害上升 20%
テンションブラスタ－（救出）	500	回合开始时，我方数量 5 队以上 10 队以上	救援消耗的 XP 减少 50%
ギタ－で胜负！	750	回合开始时，100% 几率	连击 XP 回复量上升 30%
踊りで胜负！	1000	回合开始时，100% 几率	对防御槽的伤害上升 50%
タイコで胜负！	1250	回合开始时，XP 不足 20	XP 回复造成伤害的 0.1%

里昂（レオン）



出典：《生化危机》系列

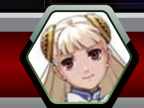
登场：第 9 话

招式	类型	出招	威力	效果
ロケットランチャ－	单人技	R	C	气绝

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
クロスカウンタ－	50	自己	交错破坏的伤害上升 100%
クイックショット	70	自己	EP 减少连击数的 1/2

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
クマのストラップ	—	回合开始时，100% 几率	获得的 CP 上升 20%
身边警护	500	行动结束后，HP 不足 70%	受到侧面攻击加成无效
ア－マ－（防弹服）	750	行动结束后，HP 不足 50%	DEF 上升 15%
闪光手榴弹	1000	行动结束后，XP 不足 70	完全防御消耗的 XP 减半
ラストシュ－ティング	1250	回合开始时，100% 几率	对防御槽的伤害上升 35%

英格丽德
（イングリッド）



出典：《街头霸王 ZERO 3》

登场：第 10 话

招式	类型	出招	威力	效果
サンデルタ	单人技	R	B	破防

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
ラブロ－ル	20	全员指定一人	敌方 ZOC 无效
流行を追う	80	自己	获得的 CP 上升 40%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
阳炎	—	回合开始时，100% 几率	幻影取消消耗的 XP 减少 15%
铁壁スカ－ト	500	敌方攻击时，陷入失衡状态	中毒、气绝、失衡、封印无效
说教	750	行动结束后，XP 高于 120	50% 几率反弹中毒状态
年の功	1000	回合开始时，回合数 10 以上	最大 SP 上升 50%
纹章の力	1250	回合开始时，SP 高于 80%	中毒、气绝、失衡几率上升 15%

阿克塞尔
（アクセル）



出典：《怒之铁拳》系列

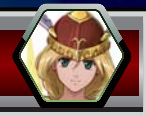
登场：第 11 话

招式	类型	出招	威力	效果
ドラゴンウィング	单人技	R	A	—

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
死斗への镇魂歌	100	全员	XP 回复 100
怒りの铁拳	150	自己	ATK 上升 100%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
マ－シャルア－ツ	—	回合开始时，100% 几率	敌方重量视为普通
协力技	500	回合开始时，XP 高于 50	能作为援护参加反击
后方攻击	750	行动结束后，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位）	受到背面攻击加成无效
はがいじめ	1000	回合开始时，已发动技能效果 5 种以上	交错命中硬直时间延长
气のチャ－ジ	1250	行动结束后，XP 高于 100	留存奖励伤害上升 20%

瓦尔基里
（ワルキュ－レ）



出典：《瓦尔基里的冒险》系列

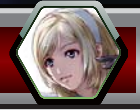
登场：第 13 话

招式	类型	出招	威力	效果
ワルキュ－レの骑行	单人技	R	B	破防

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
药の术	10	全员指定一人	HP 回复 20%
ス－パ－ヘルメット	100	自己	DEF 上升 100%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
パワ－オノ	—	回合开始时，100% 几率	破防伤害上升 50%
パワ－テント	500	行动结束后，100% 几率	SP 回复 20%
空飞ぶ术	750	回合开始时，SP 高于 50%	地图陷阱无效
ハ－トの器	1000	回合开始时，回合数 10 以上	最大 HP 上升 30%
福音の杖	1250	行动结束后，XP 高于 50	技能消耗的 SP 减少 25%

琳贝尔
（リ－ンベル）



出典：《永恒的尽头》

登场：第 14 话

招式	类型	出招	威力	效果
フライパンスマッシュ	单人技	R	C	气绝

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
化妆直し	70	自己	连击 XP 回复量上升 90%
レゾナンス・アタック	50	自己	交叉命中硬直时间延长

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
トレ－ナ－EXP	—	回合开始时，100% 几率	获得的经验值上升 25%
ゲ－ジ・クラック	500	回合开始时，已发动技能效果 3 种以上	破防触发失衡状态
チャ－ジ・キャンセル	750	回合开始时，EP 高于 100	敌方反击无效
ビング	1000	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 10%	反弹 HP 伤害（但不致死）
右手の辉き	1250	回合开始时，SP 不足 50%	技能消耗的 SP 减少 25%

琼
（ジューン）



出典：《星际格斗》系列

登场：第 15 话

招式	类型	出招	威力	效果
ハッピ－ブラックホ－ル	单人技	R	B	破防

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
プラズマフィ－ルド	150	全员	ATK 上升 25%
侧转	70	自己	侧面攻击伤害上升 50%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
柔软体操	—	回合开始时，100% 几率	解除中毒、气绝、封印状态
プラズマコンボ	500	回合开始时，100% 几率	对防御槽的伤害上升 50%
プラズマリフレクト	750	回合开始时，SP100%	敌方反击无效
プラズマリベンジ	1000	回合开始时，SP 高于 50%	反弹 HP 伤害（但不致死）
プラズマストライク	1250	行动结束后，XP 高于 100	会心攻击伤害上升 30%

亚莉莎
（アリサ）

出典：《噬神者 2》

登场：第 17 话

招式	类型	出招	威力	效果
IE 零式・斩	单人技	R	A	—

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
回复弹	50	同伴指定一人	HP 回复 100%
状态异常回复弹	20	同伴指定一人	解除中毒、气绝、封印状态

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
捕食	—	回合开始时，SP 不足 25%	击倒敌人 SP 回复 25
リンクエイド强化	500	回合开始时，XP 高于 100	救援的同伴 HP、SP 全回复
ゼロスタンス	750	行动结束后，HP 高于 70%	幻影取消消耗的 XP 减少 30%
ドロ－バックショット	1000	回合开始时，100% 几率	敌方反击无效
吸命刃	1250	行动结束后，击倒敌人 10 名以上	HP 回复造成伤害的 10%

佩
（パイ）

出典：《VR 战士》系列

登场：第 18 话

招式	类型	出招	威力	效果
转身莲华掌	单人技	R	B	失衡

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
轻身功	60	自己	移动力 +1
仆腿	20	自己	破防触发失衡状态

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
燕青拳	—	回合开始时，100% 几率	会心攻击判定时间延长
アクションスタ－	500	行动结束后，HP 不足 70%	会心攻击伤害上升 30%
八卦掌	750	行动结束后，XP 高于 50	受到侧面攻击加成无效
背身肘击	1000	行动结束后，XP 高于 70	受到背面攻击加成无效
化劲	1250	回合开始时，100% 几率	完全防御消耗的 XP 减半

菲莉西亚
（フェリシア）

出典：《恶魔战士》系列

登场：第 19 话

招式	类型	出招	威力	效果
クレイジ－フォ－ユ－	单人技	R	C	气绝

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
EX チャ－ジ	50	全员	XP 回复 35
グル－ミ－・リック	50	全员指定一人	HP 回复 100%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
ガ－ドキャンセル	—	回合开始时，100% 几率	反击消耗的 SP 减半
サンドスプラッシュ	500	回合开始时，XP 高于 50	破防伤害上升 35%
ミュ－ジカルスタ－	750	回合开始时，残余敌人 5 名以下	交错破坏获得的金钱上升 25%
アクションスタ－	1000	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 10%	会心攻击伤害上升 30%
ねこのこはうすシスタ－	1250	行动结束后，XP 高于 100	不应战 SP 回复 20

世嘉三四郎
（せがた）

出典：《世嘉三四郎》

登场：第 21 话

招式	类型	出招	威力	效果
真剑游戏	单人技	R	B	破防

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
セガサタ－ン、シロ！	50	同伴指定一人	效果随机
冬こそ燃えろ！	120	自己	移动力 +2

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
头を使え！	—	回合开始时，100% 几率	破防伤害上升 50%
人命救助	500	回合开始时，100% 几率	救援的同伴 HP、SP 全回复
名监督！	750	回合开始时，100% 几率	作为援护也能触发交错命中
みんなで战え！	1000	回合开始时，100% 几率	能作为援护参加反击
ナイスプレイ！	1250	回合开始时，100% 几率	交错破坏伤害上升 50%

埃斯蒂尔
（エステル）

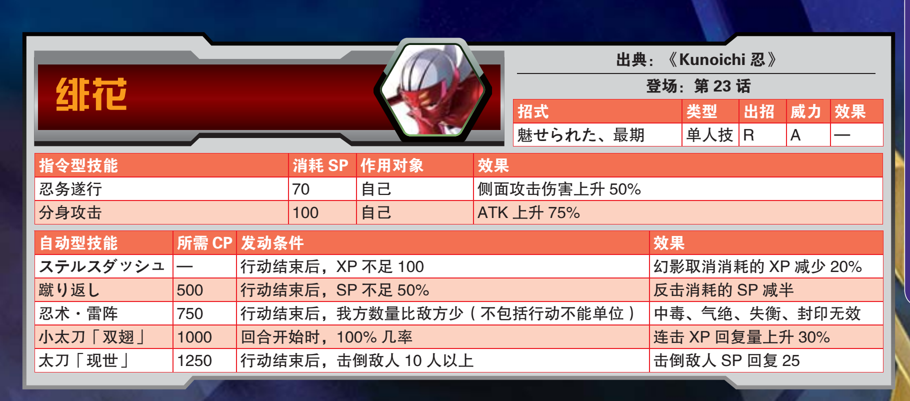
出典：《宵星传说》

登场：第 22 话

招式	类型	出招	威力	效果
セイクリッドブレイム	单人技	R	C	气绝

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
ナイチンゲ－ル	100	全员	HP 回复 70%
バリアブルヘキサ	80	全员	DEF 上升 25%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
绘本作家	—	回合开始时，100% 几率	获得的经验值上升 20%
一途なコ・メディカル	500	回合开始时，XP 不足 100%	救援的同伴 HP、SP 全回复，救援消耗的 XP 减少 25%
魅惑のエステティシャン	750	行动结束后，EP 高于 50	中毒、气绝、失衡几率上升 15%
ひみつの魔法つ娘 MAX	1000	回合开始时，回合数 7 以下	最大 SP 上升 50%
ピコハンリベンジ	1250	敌方攻击时，受到的伤害高于最大 HP 的 30%	50% 几率反弹气绝状态



绯花

出典：《Kunoichi 忍》

登场：第 23 话

招式	类型	出招	威力	效果
魅せられた、最期	单人技	R	A	—

指令型技能	消耗 SP	作用对象	效果
忍务遂行	70	自己	侧面攻击伤害上升 50%
分身攻击	100	自己	ATK 上升 75%

自动型技能	所需 CP	发动条件	效果
ステルスダッシュ	—	行动结束后，XP 不足 100	幻影取消消耗的 XP 减少 20%
蹴り返し	500	行动结束后，SP 不足 50%	反击消耗的 SP 减半
忍术・雷阵	750	行动结束后，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位）	中毒、气绝、失衡、封印无效
小太刀「双翅」	1000	回合开始时，100% 几率	连击 XP 回复量上升 30%
太刀「现世」	1250	行动结束后，击倒敌人 10 人以上	击倒敌人 SP 回复 25

玩后感

针对初代中惹人诟病的种种问题，2 代对战斗系统进行了大幅调整。无论是限制攻击次数、调整“交错命中”判定，还是引入“交错破坏”和“幻影取消”的全新概念，都在一定程度上缓解了前作节奏缓慢的缺点，不再像之前那样能无脑锁住敌人并一个劲地狂揍。新增的招式强化和技能装备系统让队伍和技能的搭配更富有变化，系统门槛的提高也令趣味性有所增长。但是“关卡难度不够、敌兵数量来凑”的问题依旧存在，中后期茫茫多的增援和反复登场刷存在感的 BOSS，很容易让玩家产生重复作业的枯燥感。当然“《跨界计划》系列”的最大卖点还是在于角色的互动和穿越的剧情，只要对其中的游戏原作或经典角色有爱，本作绝对能带给你不少的乐趣。

文 古林 美编 香山

夜廻

よまわり



攻略透解 Guide Through

光盘 POCKET HALO 视频收录

ACT	动作	
PSV	巡夜 夜回	
日本一Software	日版	2015年10月29日
对应PSV TV	1人	6458日元

本作是由知名游戏厂商日本一Software打造的惊悚类新作，游戏主题为“潜藏于夜路中的恐怖”。整体美术风格充满童真，黑夜的城市也相当惊悚恐怖，是一款十分传统的日式恐怖小品。游戏中，玩家需操作一位可爱的小女孩大胆走进黑夜之中，寻找失去踪影的爱犬与姐姐。而在这空无一人的寂寥夜路上，小女孩究竟会有什么样的遭遇呢？

系统介绍

基础操作

按键	游戏地图中	后台界面中
左摇杆/方向键	角色移动	移动地图
右摇杆	调整手电筒的照射方向	–
○	确定/行动/下一句文字	进入收集品/日记界面
×	取消/跳过文字	关闭后台界面
□	使用道具	回家
△	打开道具选择菜单（按L/R键选择道具，按○×□△键任一可关闭菜单）	进行音量设定
R	奔跑（移动中）	–
L	固定角色方向后缓慢移动	–
START	打开后台界面	关闭后台界面
SELECT	打开/关闭手电筒	–

夜路探索

本作的流程极短，每章都只在夜路中推进，因此画面一直保持昏暗，倒也营造出一种奇特的恐怖氛围。由于小女孩没有任何攻击能力，游戏的系统也十分简单，基本只需要注意躲避鬼怪与收集要素这两样。



手电筒与体力槽



在黑夜中有许多只有灯光才能照出来的鬼怪，而收集品更是必须用手电筒照出来才能发现。当感觉到不对劲时记得用手电筒照

向四周。移动时按R键即可让小女孩奔跑，画面下方的白条为体力槽，在耗尽前可以不停奔跑，停止奔跑后体力槽会自动回复。

心跳系统与躲藏

当鬼怪接近，小女孩的心跳速度就会自动加快，整个画面也会随之震动。这时不但无法进行长距离奔跑，也会陷入被鬼怪一触即死的危险。比较技巧的方法是直接走位绕过鬼怪，如果难以做到，那就需要进行“躲藏”了。



“躲藏”指的是小女孩闭着眼躲进草丛、看板等掩体之中。在这种情况下所有鬼怪都无法碰触小女孩，同时小女孩也会彻底失去视野，只能依靠心跳声与画面上的红点判断鬼怪的位置，等待它们离去。

鬼怪



游戏中的鬼怪种类较多，各有各的特性。有听觉尤其优秀的，有对光源尤为敏感的，还有需要投掷指定的物品才能减速的鬼怪。在后文的攻略部分将随流程描述这些鬼怪的特点以及简单的回避方法。

存档与移动

本作只有一个存档，章节完结或调查自家的桌子才能存储游戏进度。另外在大地图上还分布着许多地藏菩萨（おじぞうさん），只要交纳一个10日元硬币就可以进行中间存档，之后每一次死亡都会自动回到这个地藏菩萨前，相当于重生点。调查地藏菩萨出现第一个选择“おじぞうさんに10えんだまをおそなえする？”时选择“うん”就能交钱设置重生点了。



而地藏菩萨的另一个功能就是在大地图上快速移动。调查地藏菩萨出现的第二个选择“べつのおじぞうさんまでいどうする？”决定是否进行地图跳跃，选择“うん”即可瞬间移动到已激活的其他地藏位置。

调查与行动

一旦有“可调查物品”被手电筒照到，小女孩头上就会出现“？”标志，之后只要走到可调查处出现“！”的提示，即可按○键进行调查。收集物品、调查看板以及躲进掩体都需要行动，全部以○键进行。

收集要素

本作流程极短，却有数量过百的可收集物品，主要分为KEY（关键物品）、COLLECT（收集品）与USE（可使用物品）三种。关键物品与收集品会在攻略中提及，后文提供所有可使用物品的简单说明。游戏中按△键可打开道具选择菜单，后以□键进行投掷。玩家只要成功拾取道具，哪怕立刻死亡重生，已获得的道具也不会消失。



道具名	日文名	获得方法
小石头	こいし	在路上、垃圾桶、垃圾袋拾取，主要用于吸引盲目怪等敌人的注意
10日元硬币	10えんだま	在路边、垃圾桶、垃圾袋与自动贩卖机拾取，交纳给地藏菩萨可设置重生点
动物饵料	どうぶつのエサ	在垃圾袋、垃圾桶拾取，可以向猫投掷喂食
火柴	マッチ	在树林的墓地拾取，主要用于吸引岩石怪
盐	しお	第5章结束时自动获得3个，之后可在垃圾袋、垃圾桶拾取，用于减缓燃烧怪的速度
人偶	にんぎょう	完成花子的支线后获得，随身可携带1个，使用后回家调查玩具箱就能再拿1个，具体方法请参考攻略中通关后的收集列表

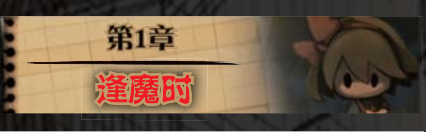
流程攻略

※如未特别提及，建议玩家在攻略关卡的过程中顺便回收收集品，少走冤枉路。也可以在通关整个游戏后再行收集。
※流程攻略结束后附有收集品的完整列表，方便玩家在通关后查遗补漏。



主线攻略

教学用序章。首先以左摇杆或方向键操作小女孩往下走，走一段后提示按R键奔跑，之后是按L键进行平行移动。拐弯来到有小石子的地方按○键拾取后，提示按△键打开菜单并关闭，之后按□键扔出石头，得到奖杯后进入下一章节。





主线攻略

开头剧情时选择任一选项，之后走出家门，开始小女孩的夜路探索之旅吧。起始位置为自家（おうち），家门旁的贩售机会固定刷一个10日元硬币存档，之后不够钱时可以在这里刷硬币。

接下来以右上方向的空地（あきち）为目标前进。途中有阻挡物限制小女孩的行进路线，还会固定在路灯下遇到鬼怪，这类鬼怪行动速度不快，完全可以加速绕开它跑过去。抵达空地后发生剧情，离开草丛后提示按START键打开大地图，下一个目标就是回家了。

离开空地时小女孩会捡到手电筒，下方立刻刷出堵路怪，移动十分缓慢。赶紧往反方向跑去，中途提示玩家躲进一旁的草丛先等待堵路怪离去，当然强行走位突破眼前的鬼怪也是可以的。接下来移动范围变广，以自家（おうち）为目标前进，遇到怪多的时候躲进掩体可以判断敌人的大致位置。推荐路线为突破堵路怪后往下右转直走到底，然后左拐途径2个地藏菩萨就能顺利回到自家，以防万一可以存个档把重生点刷回到地藏菩萨旁。注意在游戏中尽量不要踩井盖，无论是冒出鬼手还是一堆虫子都会被吓一跳。第1章没有收集要素的问题，尽快结束剧情即可。

回到家后自动进入下一章节。



主线攻略

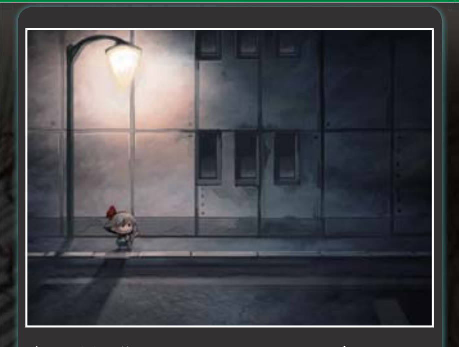
从第2章开始有许多收集要素，玩家可

参考每章主线攻略后的收集列表。

小女孩的起始位置依旧为自家（おうち），离开家后往自家左边的学校（がっこう）方向前进，在一条大马路上会发生看到某个犬灵的剧情，赶紧追上去。这条大马路上有许多鬼怪，走人行道会安全许多。跟着犬灵来到学校大门口，却发现大门紧锁无法进入，需另寻密道。接下来回到学校与自家之间的地藏菩萨位置，旁边有一条带楼梯的小道，走上去立刻刷出3只独眼怪。它们会优先集中在一起，稍稍走位奔跑就能甩掉它们，之后左转拐进小路，目标在小路的尽头，泳池（プ–ル）正上方的地藏菩萨处。调查地藏旁的矮树即可经由密道钻进黑夜的学校。



进入学校后，首先在操场旁的地藏菩萨处交钱存为重生点。继续往前走会发现姐姐的鞋子，接着突然出现人面犬把小女孩赶远。从草丛出来后可以先往左上方走到垃圾场（ごみすてば），注意如果奔跑会使固定路线的垃圾怪开始追逐小女孩，保持走路速度即可。在一堆石像深处的童灵前有闪光点，按L键与它保持面对面接近就能安全地



拿到关键道具**ニワトリごやのカギ**。之后回到刚刚发现鞋子的地方，人面犬把鞋子叼走了，为了拿回姐姐的鞋子追上去吧。

从此时开始，学校主干道上会随机出现人面犬，走上侧的林间小道就可以避免它出现。前进的路上有1只徘徊的盲眼怪，只要不奔跑就不会被它发现。来到小空地的鸡舍（にわとりごや）后，调查门口选择刚刚在垃圾场得到的**ニワトリごやのカギ**即可进入，获得关键道具**プ–ルのカギ**。继续前进来到最上方的焚烧炉（しょうきゃくろ），人面犬挡道在门口无法继续前进，需要找些东西引开它的注意力。

接下来前往校内右侧的泳池（プ–ル），用**プ–ルのカギ**打开门后来到右侧尽头的蓄水设施前，调查后选择“うん”让池水流尽。走进泳池内部，调查上方左起第二个排水沟获得关键道具**ぬれたほね**，之后返回刚刚的焚烧炉把**ぬれたほね**放在门边的桌子上就会发生剧情，人面犬叼着骨头离去。最后进门调查地上的鞋子，本章到此完结。

收集列表

※下表顺序为较为合理的探索顺序，基本按照大区域排序，按此顺序进行探索可以少走一些冤枉路。其中物品编号对应游戏中的收集品列表，方便玩家对照附录的表格进行查遗补漏。

编号	物品名	获取方法
无	スコップ	惟一与剧情无关的关键道具，在自家右下的公园砂场，获得此物品后才可以挖掘各处的沙堆
79	パズルのかけら3	自家右边的公园砂场右上方
18	ふこうのてがみ	自家门口的邮箱，得到这封信件后可以投递到其他邮筒里
19	ひみつのてがみ	得到18后，把信件投进其他邮筒，有一定几率在家门口的邮箱获得，详见难点收集
14	ほねのかたちのガム	得到スコップ后在自家庭院里挖掘沙堆
16	おりづる	从自家右侧的小道绕到自家左上的小庭院获得
10	らくがきのメモ	自家上方的住宅群的小道里
11	くすんだめだま	得到10后，在公园砂场下方获得
6	かためのだるま	得到11后，离开公园时需要玩个不倒翁游戏，成功后获得，详见难点收集
17	べっこうあめ	自宅右侧的地藏菩萨、公园上方有一个小神社，引导鬼火来到这里即可，详见难点收集
8	にほんにんぎょう	自家上方，有个走楼梯上去的小神社，在神社后方获得

编号	物品名	获取方法
32	かわったビン	第1章的目的地，自家左方的空地的垃圾桶里
15	こくばんけし	挖掘左方空地里的沙堆
41	じんこつ	沿左方空地外的路继续下行，右转的道路上，详见难点收集
68	おもちゃのほね	拿到41后沿路继续前进，发现序章见过的隧道，走进黑暗中直到出现“！”标志
24	ナップサック	自家右下的停车场中
33	すいがら	自家右下的停车场中，下方会随机出现蓝色垃圾桶，调查获得
25	はこでできたロボ	学校左边的空地，调查纸箱做的帐篷
13	かわいたティッシュ	自家与泳池间的住宅区小巷内
20	ぬけみちのメモ	通往学校泳池旁密道的小路上，调查揭示板
72	なにかのぶひん1	位于自家左上的空地，楼梯下有个禁止进入的牌子
30	あかいクレヨンのメモ	学校操场下方的秋千处，有一只童灵，注意不要背对它
27	まっかなテストようし	学校操场右方角落处
26	わるぐちのメモ	学校垃圾场内
23	ずたずたのみずぎ	学校泳池里
77	パズルのかけら1	学校泳池里
22	カスタネット	学校焚烧炉外，左边树下草丛的后面。注意围栏后的焚化炉后方有个很明显的闪光点，但外面守着一只速度极快的燃烧怪，现在是无法拿到的
28	リコ−ダ−	学校焚烧炉旁
29	うわばき	学校焚烧炉前的沙堆

难点收集

●19.ひみつのてがみ



※图示中的蓝色三角为地藏菩萨存档点。

从自家门口的邮箱得到18.ふこうのてがみ后，投入到如图红点所示的任一邮筒中，之后回到家门口就有一定几率从邮箱得到ひみつのてがみ，可能需要多刷几次。



●6.かためのだるま

如右图所示，首先在①处调查获得10.らくがきのメモ，然后到公园内的②处调查得到11.くすんだめだま，离开公园时会发现门口出现一个红色的不倒翁。不倒翁鬼怪会按规律回头，小女孩需转身避免与它对视，否则即死。趁它背对女孩时冲到它身后进行调查，选择“みぎ”后不倒翁消失，地上会掉落物品かためのだるま。



▶达摩不倒翁。



●7.べっこうあめ



首先在自家右方的①处调查小神社，然后到②处调查一出有明显撞击痕迹的护栏，蓝色鬼火会出现跟随在小女孩身后。之后沿紫线所示的小路回到①处即可。注意若不从小道绕回，蓝色鬼火会受鬼怪惊吓而消失。



●41.じんこつ



沿自家左方空地外的道路继续下行并右转，走上一条长长的道路上。需要在前往空地的路上发现无头马奔跑过之后才会出现，有一定几率问题。继续往前走一段会发现地藏菩萨，可以先行点亮。



◀无头马。

第3章 夜半

主线攻略

本章需前往地图中位于自家上方的田地（たんぼ），第1章前往空地时走过的路边岔口已经没有阻挡物了，从这里转进去就能抵达田地。接近铁路口会发生剧情看到一只女鬼，继续前进很快来到田地前的地藏菩萨，先交钱把它设为重生点吧。走进田地区域会发现一条断掉的桥，需要寻找可以架桥的东西。

在过桥前的田地中，鬼怪大多对石头有所反应，可以扔石头吸引它们的注意后绕着跑过去。来到最深处一片空地处会发现关键道具やわらかいきのいた，然后就可以用它架桥来到河水的另一边了，过桥后发生本游戏第一次BOSS战。

这个阶段女鬼的攻击方式只有一种，快速逼近后捂脸痛哭，之后发出刺猬状的黑色尖刺。注意保存体力，在她逼近后快速逃离即可。女鬼出现的位置会掉落关键道具どろまみれのカギ，可绕着田地跑直到拿到这把钥匙，之后以地图上方为目标前进，在尽头用这把钥匙打开一扇生锈的铁门。

走进铁门后就到了山道（とうげ）地区，立刻交钱存档，更新重生点。往前没走几步手电筒就会失效且女鬼再次出现，这次她增加了瞬间移动到小女孩前方然后快速吐液的攻击，比刚刚要难缠一些，需要在她瞬移到面前后立刻往两侧奔跑回避。这条山道相当长，专心回避女鬼，收集品全部无视，留到下一章再来回收。



中途第一次岔路走上方，之后左转，走两步后再次左转进入围栏内一条杂草丛生的小道，来到底部发生剧情后奔跑调查地上的尸体，选择关键物品ちぎれたネックレス后结束本章节。

收　集　列　表

编号	物品名	获取方法
21	ニワトリのたまご	收集走失的5只鸡送回学校鸡舍后出现，详见难点收集
36	かびたパン	田地（过桥之前）
35	ぬれたすなどけい	田地（过桥之前）
85	パズルのかけら9	田地（过桥之前），在有蜘蛛网特效的位置，注意“？”符号
40	しけったメモ	通过田地后的地藏菩萨前
38	ボロボロのシャツ	山道地区第二次岔路时走上方来到小花园，建议在第4章回收
86	パズルのかけら10	山道地区第二次岔路时走上方来到小花园，建议在第4章回收
73	なにかのぶひん2	山道地区的围栏缺口前，继续从大路走向悬崖的路上，建议在第4章回收
39	はがれたつめ	山道地区尽头的悬崖，建议在第4章回收

难　点　收　集

●21.ニワトリのたまご

说这是整个游戏里最麻烦的收集品也不为过，途中不能死亡，也不可以带着鸡使用传送。获得方式是在学校周边搜寻5只逃走的鸡并送回到鸡舍，如果分开来抓还会出现鸡再次从鸡舍出逃的情况，因此最好在短时间内把5只全部送回去。

如图所示，我们首先传送到学校下方的地藏菩萨并交钱把这里设为重生点，往下走一点按R奔跑抓住①。然后沿路走到②所在的位置，之后最好是回到校前主干道沿人行道来到右方的地藏菩萨处，注意不要进行存档。穿过有大眼怪的小道来到③处，之后从泳池上方地藏菩萨旁的密道进入学校，在操场找到④。这时可以先更新重生点后把手上4只送回鸡舍（！符号处），通往鸡舍的路上不要跑步，以防盲目怪忽然发难。放好4只鸡后直接走到视野比较狭窄的小休息处抓到⑤，把⑤也送回鸡舍就可以拿到ニワトリのたまご了。



主线攻略

本章目的地为自家右下的树林（はやし），在铁道口之后的岔路左转就会进入商店街（しょうてんがい）与通往工厂（こうじょう）的桥（はし）。

首先朝自家下方行走，没走多远就会触发再次看到犬灵的剧情。追着犬灵前进，通过铁路口后前进时发生两次剧情，遇到岔路时先走右边找到地藏菩萨存档为重生点。之后建议玩家先参考收集列表先行收集岔路左侧商店街与桥区域的收集品，不然放到下一章收集会比较棘手。

回到主线，从刚刚存档的地藏菩萨往右下方走，行至树林前的一条长通道中间时会被2只堵路怪前后夹击，直接躲进上方的草丛等待它们离去即可。之后继续沿路前进，很快会看到犬灵吠叫着冲进了树林里。

走进树林，路上会有一些假的地藏菩萨，来到铁门前发生犬灵剧情后拾取关键道具つちがつまったカギ。直接用这把钥匙打开眼前的铁门吧。进门后发现一个真的地藏菩萨，首先把它存为重生点。



从右下的道路前进，路上会有许多对灯光有反应的岩石怪，需要按SERECT键关掉手电筒后再从它们身旁通过。在第一次大拐弯后，越过岩石怪之后立刻开灯，不远处就有一只鬼怪，看到它背对自己时赶紧冲过去，之后的蜘蛛网特效直接无视即可。接下来的分岔路先走左边，在大墓碑下拿到10个火柴。按△键打开菜单选择火柴为当前使用物品，之后扔火柴就能把岩石怪引在一起了。

回到刚刚的岔路往右走，扔火柴聚集路口的大量岩石怪后快速通过，最终抵达一所寺庙。进入庙门后先走左边的路，在尽头存为重生点，之后可以回到右边的寺庙内部进行一波收集。

从地藏菩萨往左一路前进，路上会徘徊一些肉眼不可见的鬼怪，周围没有岩石怪时还是把手电筒打开为佳。最终小女孩抵达一条铁路，沿铁路下行时忽然涌出大量眼球怪，加速甩开它们吧。中途发现一条通往上方的山路，在山路的尽头会发现尸体，多次调查直到发生剧情，之后离开山路，再次发生剧情后本章结束。

收集列表

编号	物品名	获取方法
84	パズルのかけら8	第3章结束后，东北空地上方的池子区域开放。此物品就在岔口的堵路怪脚下
37	ちぎれたロ-プ	通往池子的路上，在一只吊死鬼旁
31	なにかのミイラ	池子路最深处，水母怪所在的空地右侧水边
74	なにかのぶひん3	池子路最深处，水母怪空地的左上方

编号	物品名	获取方法
80	パズルのかけら4	商店街神社内，左侧尽头，商店街与桥区域的收集点较难描述，详见难点收集
51	そろったクツ	商店街神社门口往左下方向走，就在道路下方，这里会出现一只龙车怪，及时往两侧躲避即可
81	パズルのかけら5	商店街东门下方
49	かみひこうき	商店街正右方的转角处
83	パズルのかけら7	商店街右下的小巷中
75	なにかのぶひん4	商店街右下的小巷中，在2个童灵中间，按L键走近拿到后退出即可
56	きいろクレヨンのメモ	商店街下方的小巷中，视野完全被遮挡，详见难点收集
55	まつくろなけだま	桥左侧楼梯下方尽头
54	カツプめん	商店街左侧的停车场，左上方自动贩卖机旁
82	パズルのかけら6	商店街左侧的停车场，左上方自动贩卖机旁
50	つかいすてカメラ	商店街左侧的停车场外，上方的小巷子里
43	むしのしたい	树林里第一个地藏菩萨的右上方，树林区域的收集品详见难点收集
87	パズルのかけら11	树林第一个大拐弯处，假地藏右下尽头处（需打开手电筒）
44	まるくないビ-だま	树林岔口前的沙堆
45	おれたエンピツ	树林寺庙门口两个假地藏的右边
42	トロフィ-	树林寺庙内，大群岩石怪前，可用火柴引出岩石怪后走过去盲按○键调查，拾取后跳杯
89	パズルのかけら13	树林寺庙内，大群岩石怪上方小路尽头的空地上
88	パズルのかけら12	树林寺庙左方的墓地右上角
47	あおいクレヨンのメモ	树林铁路前的墓地右下角，有许多眼球怪，需要走位躲避
46	ふるしんぶん	树林铁路最上方的位置
90	パズルのかけら14	树林铁路中间拐进山道后的路上



难点收集

●商店街与桥范围的收集品



商店街范围较大，很难以文字说清楚收集品的位置。请配合收集列表中商店街与桥区域的获得方法，再按图中红点收集即可。

●56.きいろクレヨンのメモ



具体位置就在商店街收集品图示中下方那个离开主干道的红点上，但由于这个地方被大树遮挡，完全没有视野，请依图中的灯光判断大概位置。

●树林区域的收集品



第5章 夜更け



主线攻略

本章请尽量无视商店街的收集要素，如果没能在上一章完成收集，那就放到通关后再来吧。

离开自家后直接传送到商店街（しょうてんがい）右上方的地藏菩萨处并进行存档，沿路向右下前进几步（注意躲避固定会冲过来的龙车怪），在停车场旁的看板前先拾取关键物品みなみのカギ。如今商店街的大多数入口都已经被堵路怪封锁，必须从西门进入。

从右下的西门进入商店街后发生剧情，4个驱魔盐碟被鬼手毁掉，小女孩逃走时听到电话铃声，在商店街中央的电话亭接电话后，小女孩会突然进入满目暗红的里世界。

身处里世界时，不但无法离开商店街，一只巨大的蜈蚣怪还会从画面外朝小女孩突进。注意保留体力，一旦看到蜈蚣怪冒头就立刻往反方向奔跑躲开。之后就以商店街左上方的神社（じんじゃ）为目标前进吧。注意有的地方看起来像是被蜈蚣躯体所覆盖，



实际上只是挂在建筑物上方而已，是可以直接穿行的。通往神社的推荐路线如上图中的红线所示。

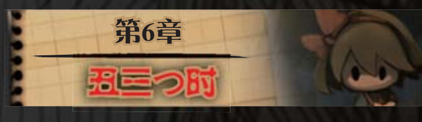
抵达神社后发生剧情，之后电话铃声再次响起，调查神社左下的电话亭就能回到表世界，同时小女孩的手中莫名得到了4份盐，把这些盐放回被毁的驱魔盐碟就是接下来的目标了。现在的表世界会出现许多白色鬼怪，只要出现在它的正面就会立刻被发现。白色鬼怪移动速度飞快，会不停追赶小女孩，基本上被它们发现就可以等死了。避开这些鬼怪并顺利复原盐碟，最简单的攻略方法如下：



❶ 从电话亭1（橙色方块）进入里世界后，先来到神社右上方的小路尽头拿到关键物品きたのカギ。
❷ 之后调查电话亭2回到表世界，恢复不远处的盐碟1。每恢复一个驱魔盐碟，一些指定的白色鬼怪就会随之消失。
❸ 直接在电话亭2进入里世界，来到电话亭3再次回到表世界。此时停车场旁的白色鬼怪变少，可以绕着鬼怪走到右上的地藏菩萨处交钱存为重生点。注意在这条主干道会固定刷出龙车怪，及时向两旁闪避即可。
❹ 这里开始可参考图中蓝线所示路线。从地藏菩萨出发，直接从白色鬼怪背后绕进商店街东门，很快就会看到路边的盐碟2。
❺ 继续前进，恢复盐碟3。
❻ 离盐碟3不远的拐角处有蓝色的铁门，依次使用关键物品きたのカギ与みなみのカギ就可以直接穿过去了。打开这两个门后需要在怪堆里恢复盐碟4，在被杀死前冲过去吧。
❼ 4个驱魔盐碟都恢复之后，商店街也重归正常，接下来只需要回到神社与蜈蚣怪发生剧情，即可完成此章节。

收集列表

编号	物品名	获取方法
53	まつかなおふだ	恢复4个驱魔盐碟后，即可在神社门口拾取





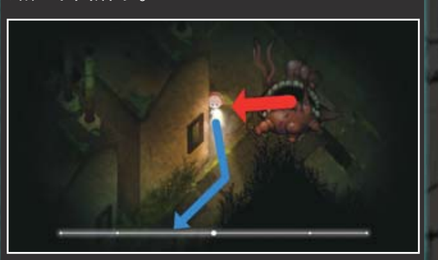
主线攻略

离开家门后立刻发生剧情，苏醒后发现四周一片黑暗。向左下调查即可打开集

装箱，小女孩已身在工厂（こうじょう），剧情中肉球怪忽然出现，操作小女孩回头冲进集装箱中等待它离去吧。从这里开始，小女孩死去会直接重生在工厂内，无法进行传送也无法直接回家。

离开集装箱后，走进左上的小路，注意本关有许多童灵，通过时一定要注意按L键保持不背对它们。走到小路尽头发现一个铁制的简易桥，攀上去是一条生锈的管道，通过管道时肉球怪忽然袭击，之后就无法再走回头路了。

接下来直接往右上前进会看到生锈的铁桥。遇到分岔口时首先继续往上方前进，下楼后是一个有许多童灵的空地，一定要多加小心。走进空地左下通往下一片空地的小路时，肉球怪再次出现。这次它会忽然加速朝小女孩突进，需要避开它并进入深处拿到关键物品。此处的躲避有一定难度，基本思路如下图所示。



引诱肉球怪发动第一次突进攻击后，小女孩需来到如图靠墙的位置，之后等待肉球怪转向墙壁后，立刻加速从小路跑过去。此时有一定几率直接把肉球怪卡在墙角，使它不再追击。而即使未能成功卡住肉球怪，小女孩也有足够的体力穿过这条狭窄小道。之后在空地深处拿到关键物品さびたちいさいカギ，注意旁边的童灵很可能出其不意地追上来。

之后就可以沿路返回铁桥上的岔口并往右下方前进了，下楼梯后继续往右下走到一个有护栏缺口的地方，继续前进至岔路时往上方有护栏缺口的小路前进，走到顶就会看到一尊地藏菩萨位于小泥路的尽头，先把重生点存在这里。之后朝左上方前进，接近一辆报废车时出现剧情，肉球怪再次出现，操作小女孩迅速往回跑躲进草丛里等待它离去即可。

越过报废车走到道路的尽头发现另一座铁桥，上去后直线走向左上，肉球怪会出来威慑一下，但随即消失。继续左上走到尽头就会看见一道锁上的门，选择关键物品さびたちいさいカギ打开。里头是一个六角形的空中走道，往左前进时肉球怪会再次出来吓人后消失。至岔口的童灵处以L键平行移动，走进朝左下的走道，在尽头就能拾得关键物品せいもんのカギ。

之后原路返回，到铁桥的十字口时发生剧情，按住R键全速往左下奔跑并左拐，就能看着肉球怪直接从平台摔下去下去，剧情后本章结束。

收 集 列 表

编号	物品名	获取方法
60	ビ-ズのゆびわ	工厂入口的集装箱上方，工厂区域的收集品详见难点收集
93	パズルのかけら17	工厂入口，左上小路垃圾箱上方，童灵身前
59	カギつきのにっき	工厂入口，左上小路到有2个童灵的空地中央
61	ぬののきれはし	工厂入口，左上小路尽头的简易桥入口处
64	さけたクレヨンのメモ	工厂崩坏管道右转的平台上
92	パズルのかけら16	工厂铁桥直走下楼，在有许多童灵的空地深处
63	こうじょうのしんぶん	工厂铁桥右转行至平台处
58	こどものサンダル	工厂铁桥右转下楼后往左上走，肉球怪会出现一次，小女孩若死亡，第二次来就可以安全拾取
62	てつのパイプ	工厂铁桥右转下楼后右侧可通行的围栏前
91	パズルのかけら15	工厂中部，穿过可通行围栏后往右方直走至一条小路的拐角处
57	えほん	工厂中部，得到91后继续来到小路的尽头，接近光点时肉球怪出现，直接冲过去拾取道具
94	パズルのかけら18	工厂最深处的六角形走道，从右边绕到童灵背后即可获得

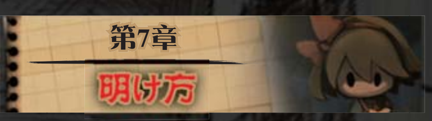


难点收集



●57.えほん、58.こどものサンダル

第一次接近这2个收集品时，肉球怪都会突然出现并攻击小女孩，如果能躲开并藏起来当然是最好的，但这里即使被肉球怪杀死也没什么问题，第二次再来到相同地点时，肉球怪就不会再出现了。





主线攻略

离开房间时立刻发生剧情，之后最好先回到房间拿巡夜先生留下的收集品，收集品上写着接下来的目的地该是隧道（トンネル）。

隧道就在第1章已经去过的自家左上空地（あきち）的更左边，沿着空地下方的路可直达隧道。如果前面收集时曾激活那里的地藏菩萨，可以直接传送过去。

沿着序章发生事故的那条马路走向隧道，路上会有几波纯粹吓人的鬼手，无需理会。走进隧道中调查一个小祠堂后选择“うん”，祠堂当即发出强光，随后肉球怪又一次出现，操作小女孩向上奔跑至下一个小祠堂并调查。之后会发生两怪相争的奇妙剧情，小女孩醒来后已然身在大草林之中。往上方直走来到一个巨大的红色鸟居前，把重生点设在旁边的地藏菩萨后开始攻略这条长长的山道吧！

山道上每隔一段距离都坐落着一个小祠堂，调查后点亮祠堂即可逼退鬼怪。刚走没几步小女孩就被两群鬼手前后夹击，需迅速走进左边草丛点亮第一个祠堂。第一阶段共有5个小祠堂，前进方法是保持体力，发现周围有鬼怪出现才加速奔跑。在第5个祠堂前会出现大手，同样加速跑向右边点亮祠堂就能逼退大手。紧随其后的分岔路先往下走，把这个地藏菩萨存为新的重生点。



继续前行进入山道的第二阶段，大手开始进行主动攻击，小女孩最好贴边走并保持完整的体力槽，发现大手准备朝自己冲刺或距离太近时以Z字走位避开。这一段路比较考验操作技术，容易功亏一篑死回重生点，一定要有意识地引导大手的冲刺路线。点亮共3个小祠堂后来到一条通往上方的长梯，快速跑到正中把大祠堂点亮，之后一路上行，就会来到一座破旧的大神社。

在破旧的大神社，小女孩终于找到了失踪的姐姐，然而一只丑陋的巨大幽灵忽然出现，这就是本作的最终BOSS了，只需要操作小女孩点亮周围的6个祠堂就能击退敌人。基本思路与刚刚通过山道时的方法相似，不停以Z字走位引导两只大手冲刺并进行躲避。途中可能会出现体力槽不足的情况，此时可以躲在柱子后面稍微回复些体力

槽。沿着显眼的红色纹路前进就能依次抵达6个祠堂，全部祠堂被点亮后，就会自动结束战斗。



击退幽灵后，小女孩扶着姐姐一同离开破旧的神社，走上回家的道路。穿过隧道后玩家需操作小女孩继续往下方行走，直到发生剧情并黑屏，结束整个游戏。

收 集 列 表

编号	物品名	获取方法
65	くろいクレヨンのメモ	第7章开头发生剧情后回到房间内拾取
48	ギザ10	商店街，中央两个蓝色铁门间的垃圾桶里
12	にくっぽいなにか	商店街，中央出现的肉肉怪脚下，详见难点收集
52	おおきなキバ	商店街，电话亭2的旁边
66	つちのこ	穿过隧道后的大草林右上方尽头，在两棵树之间

难 点 收 集

●12.にくっぽいなにか

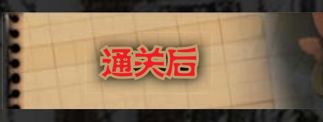


参考第5章的商店街图示，在盐碟2旁出现了一只白色的肉肉怪。操作小女孩引开它后，绕回到肉肉怪的初始位置拾取即可。

●66.つちのこ



在穿过隧道后的大草林右上方尽头，标志物如图所示，在两棵树之间比较明显的树木之间。获取后会跳奖杯。



通关后要素

1. 本作并没有所谓的二周目，如需重新体验剧情，需要删档重建。
2. 通关后姐姐会出现在家里，与姐姐对话12次会解锁奖杯。
3. 主要进行收集以完美游戏。

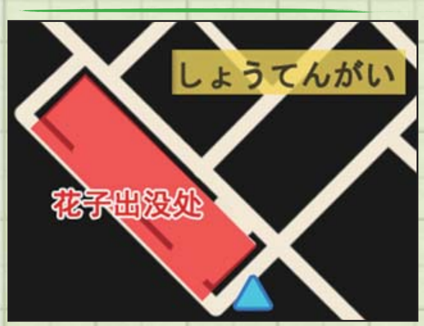
收 集 列 表

编号	物品名	获取方法
67	ちびたクレヨン	通关后在自家拾取
无	にんぎょう	可使用物品，详见难点收集
7	メリ−さんにんぎょう	获得花子的人偶后，朝梅丽小姐投掷就会掉落物品，详见难点收集
9	おおきなすず	自家左上空地的阶梯上发现三色猫后追上去，躲避怪猫攻击并拿到金色铃铛，拾取后跳杯，详见难点收集
78	パズルのかけら2	学校焚烧炉内，在之前被燃烧怪阻挡的那个地方，详见难点收集
95	パズルのかけら19	隧道后的大草林中央，注意当手电筒照出“？”符号后要在周围仔细寻找，详见难点收集
96	パズルのかけら20	隧道后的鸟居阶梯，第二阶段最后1个祠堂前的鸟居下
76	なにかのぶひん5	隧道后最终长梯中间的祠堂背后
69	かわいためんたま	隧道与鸟居阶梯的终点，最终BOSS出现的大神社前
70	ラジオ	集齐なにかのぶひん1～5后与姐姐对话，离开家里再次回家与姐姐对话，获得后跳杯
71	なぞのパズル	集齐20个パズルのかけら后自动获得，地图会完整出现，获得后跳杯

昴星团：最终BOSS的造型让我想起了《恶魔城》里的“死人军团”。

难点收集

●にんぎょう



可使用物品，需要抓住花子5次以上。花子会在商店街左下的停车场里出现，也就是上图中的红色区域。接近花子时会听到诡异的笑声，必须以灯光照出来。发现娃娃头小姑娘后快速追上去进行调查，前几次会说まだあそぼ，大约重复5次，最后当她说出ありがとう表示感谢并消失后，就能在地上拾取人偶了。人偶一次只能携带1个，每次使用后可以回家在房间下方的玩具箱再拿1个。

●7.メリ-さんにんぎょう

在得到上面的花子人偶后，前往下图中的红点位置，会发现一个掉在地上的电话。拾取电话后可能会是无声，有一定几率出现台词。出现台词后，梅丽小姐就会从小女孩背后袭来，此时把花子人偶投向她，随后静止十几秒后消失，调查她消失的位置就会得到メリ–さんにんぎょう。

▲梅丽小姐



●9.おおきなすず



如图所示，在自家上方的空地前的楼梯上会随机出现一只三色猫，只要靠近它就会逃向上方的空地。追上去后三色猫变为一只巨大的怪猫，会朝小女孩直线突进。绕过这只怪猫来到内部调查地上的金色铃铛就会获得おおきなすず并跳杯，怪猫也随之消失。如果楼梯上没有刷出三色猫就回家重来吧。

●78.パズルのかけら2

在第2章探索学校时，焚烧炉后面的闪光点被燃烧怪所阻挡，现在小女孩可以带着盐过去对付它了。首先把盐投掷在某个位置，然后把燃烧怪引到盐的位置就会使它速度变慢，赶紧绕过它冲进焚烧炉背后拾取物品，之后直接送死是最简单便捷的离开方法。如果没有盐了，可在垃圾堆、垃圾桶等地方拾取。

●95.パズルのかけら19



这个收集品在隧道后的大草林中，由于四周没有任何参照物，这里给各位一个简单的位置参考，穿过大草林后会在红色鸟居旁看到地藏菩萨存档点，如上图所示，从存档点往左走到鸟居左边的大树下，然后朝下直线前进，应该会在数秒后出现“？”标志。光点会被草林覆盖，肉眼不可见。

附录

※附录为收集品列表（COLLECT），编号按照游戏中的列表进行排列，每6个物品为一行，共有16行。游戏通关后如有缺漏，请参考列表中的参考章节列返回攻略部分查找。

编号	名称	参考章节
1	怀中电灯	剧情获得
2	おねえちゃんのくつ	剧情获得
3	ちぎれたくびわ	剧情获得
4	まっかなおまもり	剧情获得
5	がんたい	剧情获得
6	かためのだるま	第2章
7	メリ–さんにんぎょう	通关后
8	にほんにんぎょう	第2章
9	おおきなすず	通关后
10	らくがきのメモ	第2章
11	くすんだめだま	第2章
12	にくっぽいなにか	第7章
13	かわいたティッシュ	第2章
14	ほねのかたちのガム	第2章
15	こくばんけし	第2章
16	おりづる	第2章
17	べっこうあめ	第2章
18	ふこうのてがみ	第2章
19	ひみつのてがみ	第2章
20	ぬけみちのメモ	第2章
21	ニワトリのたまご	第3章
22	カスタネット	第2章
23	ずたずたのみずぎ	第2章
24	ナップサック	第2章
25	はこでできたロボ	第2章
26	わるぐちのメモ	第2章
27	まっかなテストようし	第2章
28	リコ–ダ–	第2章
29	うわばき	第2章
30	あかいクレヨンのメモ	第2章
31	なにかのミイラ	第4章
32	かわったビン	第2章
33	すいがら	第2章
34	くろずんだメモ	剧情获得
35	ぬれたすなどけい	第3章
36	かびたパン	第3章
37	ちぎれたロ–プ	第4章
38	ボロボロのシャツ	第3章
39	はがれたつめ	第3章
40	しけったメモ	第3章
41	じんこつ	第2章
42	トロフィ–	第4章
43	むしのしたい	第4章
44	まるくないビ–だま	第4章
45	おれたエンピツ	第4章
46	ふるしんぶん	第4章
47	あおいクレヨンのメモ	第4章
48	ギザ10	第7章
49	かみひこうき	第4章
50	つかいすてカメラ	第4章
51	そろったクツ	第4章
52	おおきなキバ	第7章
53	まっかなおふだ	第5章
54	カップめん	第4章
55	まっくろなけだま	第4章
56	きいろクレヨンのメモ	第4章
57	えほん	第6章
58	こどものサンダル	第6章
59	カギつきのにっき	第6章
60	ビ–ズのゆびわ	第6章
61	ぬののきれはし	第6章
62	てつのパイプ	第6章
63	こうじょうのしんぶん	第6章
64	さけたクレヨンのメモ	第6章
65	くろいクレヨンのメモ	第7章
66	つちのこ	第7章
67	ちびたクレヨン	通关后
68	おもちゃのほね	第2章
69	かわいためんたま	通关后
70	ラジオ	通关后
71	なぞのパズル	通关后
72	なにかのぶひん1	第2章
73	なにかのぶひん2	第3章
74	なにかのぶひん3	第4章
75	なにかのぶひん4	第4章
76	なにかのぶひん5	通关后
77	パズルのかけら1	第2章
78	パズルのかけら2	通关后
79	パズルのかけら3	第2章
80	パズルのかけら4	第4章
81	パズルのかけら5	第4章
82	パズルのかけら6	第4章
83	パズルのかけら7	第4章
84	パズルのかけら8	第4章
85	パズルのかけら9	第3章
86	パズルのかけら10	第3章
87	パズルのかけら11	第4章
88	パズルのかけら12	第4章
89	パズルのかけら13	第4章
90	パズルのかけら14	第4章
91	パズルのかけら15	第6章
92	パズルのかけら16	第6章
93	パズルのかけら17	第6章
94	パズルのかけら18	第6章
95	パズルのかけら19	通关后
96	パズルのかけら20	通关后



奖杯攻略



白金综述

由于一个“游戏时间达50小时”的奖杯，使有着白金神作潜质的本作成为一个名副其实的挂机游戏。游戏正常通关外加完美所有要素也只需要10小时上下，接下来白金玩家需要做的就只有40小时左右的挂机了。建议白金玩家在推进主线的过程中按攻略部分的提示进行区域收集，可以少走很多冤枉路。

奖杯列表

奖杯种类	名称	取得方法
白金	夜回	获得所有奖杯
铜杯	黄昏	完成序章
铜杯	逢魔时	完成第1章
铜杯	宵の口	完成第2章
铜杯	夜半	完成第3章
铜杯	暗夜	完成第4章
银杯	夜更け	完成第5章
银杯	丑三つ时	完成第6章
金杯	明け方	完成第7章
银杯	夜长	游戏时间达50小时
银杯	漆黑	关掉手电筒10分钟，可累计
铜杯	不屈	死亡30次
铜杯	かくれんぼ	进行了50次躲藏
铜杯	そなえる	在地藏菩萨处交钱存档50次
铜杯	おうち	待在自家15分钟，可累计
铜杯	カンけり	踢了50次罐子
铜杯	物色	打开垃圾袋20次
铜杯	ネコ	朝猫投掷动物饵料
银杯	バケネコ	拾取おおきなすず，参考通关后难点收集
铜杯	おねえちゃん	通关后，与姐姐对话12次
铜杯	子取り	通关后，被巡夜先生抓走
银杯	赏状	拾取トロフィ–，参考第4章收集列表
金杯	のづち	拾取つちのこ，参考第7章收集列表
金杯	おもいで	收集所有可装饰自家的收集品
金杯	工作	完成ラジオ，参考通关后收集列表
金杯	探检	完成なぞのパズル，参考通关后收集列表
银杯	冒险	收集所有可使用道具
金杯	收集	收集所有道具

难点奖杯

●夜长

毫无疑问，这是本作最难熬的一个奖杯。通关后用橡皮筋等方法卡住摇杆，挂机直到跳杯吧。注意挂机过程中机体过热等问题。

●物色

垃圾袋一般在自家附近的那两个住宅区里，绕一圈调查所有垃圾袋后直接按START键→□键回到家中，外面的垃圾袋就会重置。

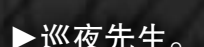
●ネコ

参考通关后的难点收集おおきなすず的图示，三色猫所在的那个空地聚集了许多猫猫。带上鱼形饵料投喂它们吧。

●子取り

通关后，巡夜先生会随机出现在夜路中。它会直接从画外冲进来并掳走小女孩，把她抓到工厂的集装箱中。可以不停重复回家→从家里走出来的过程直到它出现，被掳一次后跳杯。

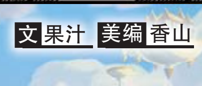




▶巡夜先生。



近年来，如此传统的日式恐怖游戏已经相当罕见了。本作的剧情诡秘朦胧，夜路氛围也相当到位，可说是麻雀虽小五脏俱全。而鬼怪种类较多，心跳与躲藏系统也具有特色，整体表现可圈可点，喜爱日式恐怖小品的玩家值得一试。遗憾的是，作为一款价格高达6000日元的作品，《巡夜》那少得可怜的要素简直叫人难以置信，十小时的游戏体验后，等待着玩家的就只有四十小时的白金挂机。



ゼルダの伝説 ZELDA トライフォース3銃士

光盘 POCKET HALO 视频收录

攻略透解 Guide Through

强调联机合作的“《塞尔达传说》系列”最新作于10月底与玩家见面，玩家要扮演绿、红、蓝勇者展开冒险。本作包含丰富多彩的谜题、各种特效并惹眼的服装，而最重要的还是能互相陷害小伙伴的爽快感！你今天成为勇者了吗？如果还没的话，不妨看看下文的攻略来了解关于勇者的事项吧。

ACT	动作		
3DS	塞尔达传说 三角力量 3 个火枪手 ゼルダの传说 トライフォ－ス 3 銃士		
Nintendo	日版	2015年10月22日	
对应无意识通信	1~3人	5076日元	

如何成为一名勇者 系统篇

菜单说明

菜单说明

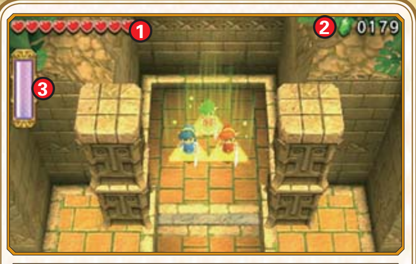
键位	功能
L/R	冲刺攻击
左滑杆	移动
A	对话/拿起/投掷物件
B	用剑攻击
Y	使用道具
X	拍摄照片（冒险中）
Start/Select	暂停/主菜单







主界面





1	生命条：亦即HP值，除了竞技场模式外三人共享HP。
2	当前持有的金钱：可以用于购物、制作衣服与更换景品。
3	努力槽（がんばりゲ–ジ）：使用道具所需要的耐力值。
4	勇者图版（勇者パネル）：对目标玩家触摸后会显示弹幕提醒，也能用来加黑名单。
5	剩余生命数量。
6	交流用表情：触摸想使用的表情后就能在上屏幕显示出来，网络联机中为重要的交流手段。

基本技巧



勇者必须集齐3名才能前往魔境冒险，而在冒险过程中有些基本技巧是需要掌握的。

图腾（トーテム）

简单来说就是叠高高，对其他玩家按A就能把他抬起来组成图腾，2人为2层图腾，3人为3层图腾。移动由下层玩家负责，位于中、上层的玩家不能移动，但上层玩家可以使用道具，中层玩家可以将上层玩家投掷出去。通过组成图腾能解决关卡内的各种问题，比如开启位于高台上的机关、投掷玩家通过被激流隔开的两岸等，总而言之图腾是本作里最基本亦是最常用的操作。

冲刺攻击

按住L/R键蓄力一段时间后放开就会进行冲刺，会往直线方向前进，一旦接触敌人就会自动用剑给予伤害。这是游戏内除某件服装外惟一一个加速前进的方法，在冲刺期间可以拉左滑杆停止，看着很爽快但一个不注意很容易就会摔落谷底。由于迷宫内坑坑洼洼的地方比较多，所以使用率并不高。

心与宝石

场景内的壶、草丛等能破坏的要素里往往藏着心与宝石，这两者分别代表HP和金钱。在冒险里HP不足时积极破坏这些要素让队伍回复状态吧！

假冒勇者



联机的时候总会有些捣乱分子，骂又骂不来、直接脱离又对不起其他无辜的队友。对付这种假冒的勇者可以触摸勇者图版，触摸他的图版时按A或B，然后选择“はい”就能把他拖入黑名单，在这之后就不会再遇到他了。如果游戏中有人被登入黑名单，那么过关后该队伍就会强制解散。

道具的使用方式

每个关卡除了某些特别条件要求外，都会配备3个道具供玩家解谜用。每种道具都有其特别的用法，接下来就介绍一下各个道具的用法吧。

图标	名称	效果
	弓箭	直线射击可攻击到远处的敌人，亦可让箭穿过火炬变成火箭点燃其他火炬
	炸弹	投掷出去后经过数秒才爆炸，如果被弓箭等远距离道具击中便会马上爆炸
	钩爪	可直线打晕远处的敌人，最主要的是能钩住一支点然后让使用者直接飞到支点处，是个重要的移动手段
	回力镖	可打晕敌人，射速比较缓慢的道具。还能把同伴拉过来，移动的时候经常用到
	火焰手套	能射出火球融解冰块或点燃火炬，按住Y可以原地搓火球作盾使用
	水杖	能制造水柱，创造高低差地形
	空气壶	射出气流吹飞敌人，同时亦可以吹飞同伴至对岸作为移动手段
	锤子	能砸扁木桩，破坏冰柱。不经过服装强化也可以给予敌人伤害，还能打晕周围的敌人

王国设施

勇者雕像（存档点）



位于王国中央的石像，3层图腾的模样，是为了纪念以前的勇者而建造的。靠近按A可以存档。

服装店“夫人裁缝”

（マダムテ-ラ-）

位于勇者雕像左侧，在这里可以用素材和金钱订造服装。初始只有几件衣服可做，随着新关卡开启，更多强力帅气的服



装也会出现在订单里。

每日宝箱屋

（毎日たからばこ屋）



位于勇者雕像左下侧。店长会先设定一个奖品，放在4个宝箱之一里，玩家每天（现实时间，24点过后）都可以开启一次宝箱。如果对奖品不满意可以和店长对话，花50块就可以让店长随机更换奖品，更换的次数是无限的，但遗憾的是不能用S/L大法刷自己想要的奖品。即使更换了奖品，宝箱依然只能一日开启一次。没中奖时所获得的安慰奖——粗品其实是制作隐藏服装“怪杰ロ-ルナイト”的素材，所以中不中都不亏，粗品所需数量可以参考后文的“服装一览”。

照相馆

位于勇者雕像右下侧，可以确认、删除自己在魔境冒险的相片或投稿到网上。

露天商人

位于勇者雕像右侧，商人会贩卖5种素材，进度越后素材越珍贵。买完后的空缺每天都会刷新一次，素材“シャラシャ



ラ”也只能在这里购得。顺带一提商人和宝箱屋即使更改3DS本体的时间或更换主机，素材都不会重刷，就不要指望用邪门方法刷素材了。除了购买以外，还可以进去和他对话贩卖持有的素材，有时候他心情好还会用两倍价钱收买玩家的素材。





城堡

位于勇者雕像的北侧，里面左侧是国王的房间；中央是前往魔境冒险的大厅（三人标志为联机大厅，一人标志为单人大厅）；右侧是竞技场。



竞技场

可以与陌生人或朋友进行网络联机对战，能选择8种场地，胜者会获得金钱与素材。对战方式就是互相攻击，扣的血最少便是第一名。如果有两人同时获得第一名，那么两人都不会有素材奖励。

人要衣装，勇者要金装

本作收录了36套服装，造型可说是多姿多彩，类型丰富。这些服装都具有特别的效果，根据关卡选择合适的服装也是攻关的一大要点。



服装一览

名称	所需素材	制作费用	效果	可制作时期
兵士の服	ドレース生糸×1	–	普通的勇者候补衣服，没有任何效果	初期拥有
レディワンピ	レディ–メガネ×1、レディ–エリマキ×1、レディ–パラソル×1	0	你可以变得和魔女一样时髦；心出现率提升、生命条最大值+1	森林区域过关后（通过后才能制作）
おそろいルック	トモダチの证×5	300	三人同穿、其利断金；三人同时穿着时①心、宝石入手率提升；②努力槽变为1.5倍；③回避率提升	初期
8bit Boy	トモダチの证×3	100	怀旧是老玩家的浪漫；背景音乐变为8bit版本	初期
アレな服	–	–	你只是一名普通人；受到的伤害为2倍，生命条最大值–1	初期拥有
コキリ族の衣装	バズジェリ–×1、アモスのたましい×1	100	你将成为森林里的神射手；射出的箭矢变为3支	初期
大バクダンの服	アモスのたましい×1、テクタイトシエル×1	100	爆炸即为艺术；持有的炸弹变大、威力上升	初期
ハ–トフルドレス	テクタイトシエル×1、あまいキノコ×1	200	战场上的公主；心出现率提升	初期
ラッキ–パジャマ	あまいキノコ×1、プリン族の首饰り×1、ゴ–マの目玉×1	200	你将受到幸运女神的眷顾；回避率提升	通过森林区域后
ゾ–ラの着ぐるみ	淡水わかめ×1、ゾ–ラのウロコ×1	400	外表可怕、心地善良；游泳速度加快，不受水流影响	通过森林区域后
水使いのロ–ブ	淡水わかめ×1、ドレース生糸×1、水のかんむり×1	600	你会成为水系魔法师；水杖的范围变为2倍	通过森林区域后
ワンハ–トナイト	ドレ–ス生糸×1、オクタきゅうばん×1、ようせいの粉×1	600	朴素却实用；生命条最大值+1	通过森林区域后
ゴロンの着ぐるみ	ゴロン矿石×1、マモノの肝×1	600	厚实的脂肪为你抵御火焰；能在岩浆地域游泳，并且不受火柱及带火敌人的影响	通过森林区域后
ブ–メラン酋长	ゴロン矿石×1、マモノの化石×1、カツコイイ角×1	800	你将成为可靠的牛头人酋长；回力镖尺寸变大，赋予贯通能力	通过森林区域后

名称	所需素材	制作费用	效果	可制作时期
ガンバリ队の服	マモノの肝×1、マモノの化石×1、コドンゴの尻尾×1、キ–スのつばさ×1	800	热血沸腾，享受青春；努力槽变为1.5倍	通过森林区域后
すべらない服	ふわふわした毛×1、大蛇のキバ×1	800	极地探险的可靠伙伴；不会打滑	通过森林区域后
ハンマ–のコウラ	スノ–クリスタル×1、赤いコウラ×1、フリザドの水×1、ひんやり石×1	1000	给我变成光！锤子的威力提升，范围变为2倍	通过森林区域后
バル–ンタイツ	ふわふわした毛×1、スノ–クリスタル×1、フリザドの水×1	1000	悬崖勒马；掉落时可以复活（次数为气球数量）	通过森林区域后
トゲトゲス–ツ	肉厚なはつぱ×1、イガイガの实×1	1000	带刺的仙人掌不好惹；接触敌人时自己与敌人同时受伤	通过森林区域后
チアリ–ダ–な服	シャラシャラ×3	100	正统单马尾应援！全员的努力槽变为1.5倍	通过森林区域后
剑士の服	カタわたげ×1、银の糸×1、王家のリング×1	1000	你成为了剑术达人；剑的攻击力翻倍，满血时能射出剑气	要塞区域出现后
お金持ちの服	王家のリング×1、いにしえの金贷×1、匠の织物×1	1200	没钱万万不能；宝石出现率提升	要塞区域出现后
スリ–クイ–ン	神秘のヒスイ×1、ようせいの粉×1、星のカケラ×1、上品なレ–ス×1	1200	拼血流的极意；生命条最大值+3，全员都穿时+9	要塞区域出现后
チ–タ–ス–ツ	神兽のヒゲ×1、マジュウパッチ×1、ハイパピルス×1	1500	来去如风，疾如豹；移动速度提升	要塞区域出现后
スナ–メンの衣	ヤシぼっくり×1、古代鱼のヒレ×1、スタルスカル×1	1200	想着自己不沉，就不会下沉；在流沙地域里不会下沉	沙漠区域出现后
风使いの衣	秘传のたんもの×1、ギブドの包带×1、砂岚のリボン×1	1500	借助风的力量！空气壶性能提升，范围扩大、发动时间缩短	沙漠区域出现后
疾风斩りの黑衣	七色サンゴ×1、古代鱼のヒレ×1、秘传のたんもの×1、ギブドの包带×1、スタルスカル×1	1500	冲刺攻击的威力提升至3倍	沙漠区域出现后
カンテラス–ツ	かぼちゃ人参×1、スパイダ–レ–ス×1、ポウのたましい×1	1200	大家的指路明灯；照亮黑暗的环境	沙漠区域出现后
ファイア仮面	なにかのエキス×1、ねじれた小枝×1、マグマのしずく×1	1500	孩子们憧憬的蒙面超人；使用火焰手套时连续放3个火球	沙漠区域出现后
カチコチのト–ガ	冰のバラ×1、かぼちゃ人参×1、なにかのエキス×1、ポウのたましい×1、ねじれた小枝×1	1500	我自巍然不动；静止时石化（石化时为无敌状态）	沙漠区域出现后
派手なタキシ–ド	カラフルブロ–チ×1、あざやかな羽×1、ヨウセイモドキ×1、オ–ロラスト–ン×1	2000	王者的宿命；仇恨值增大，容易被敌人盯上	天空区域出现后
ア–ムロイドの服	コッコの羽毛×1、真红のパ–ル×1、天龙の尻尾×1、あざやかな羽×1	1500	科技才是第一生产力；钩爪性能提升，赋予贯通性能与攻击力，射程与射速提升	天空区域出现后
剑圣のよろい	黄金の虫×1、サラサラの砂金×1、まぼろしのチョウ×1	2000	人中之龙，剑中之圣；剑的攻击力与距离倍增	天空区域出现后
大回转切りの甲胄	ドクロの水晶×1、まよけのお面×1、ハガネの仮面×1	2000	武士的精髓，融于剑招！回旋斩变成大回旋斩	天空区域出现后
ダサいタイツ	–	–	公主穿过的黑色紧身衣；回避率大幅提升，受到伤害为2倍	游戏通关特典
怪杰ロ–ルナイト	粗品×10	300	不要小看非洲人的力量；通常攻击3次后自动使出回旋斩	取得5个粗品后出现

注 素材“トモダチの证”需要本地联机或1卡3人游戏的下载游玩才能获得，而且每台机只能获得一张证。也就是说要集齐15张证需要和15个人面联。不过在12月3日进行版本更新后，就能在通关后于露天商人处购得。





乌冬：ハンマ–のコウラ的效果笑尿。

单人模式



在设施部分提过，城堡里的单人大厅通往单人模式魔境。出发前要先和里面的老人对话唤醒“黏土人”，黏土人就是玩家的分身。冒险中可以通过点击下屏幕的头像切换到想要行动的人，叠起图腾时按Y便能让上层的人攻击。虽然单人模式看起来很麻烦，但黏土人在玩家不操控的时候是无敌的，除非掉落下去否则不会损血。所以联机时会存在的配合不当、场面混乱而迅速损血的情况，在单人模式里是不会发生的。有时候和不熟悉的陌生人联机导致卡关，倒不如自己单人闯关，本作并没有单人模式不能通过的关卡。只不过玩单人模式的话，倒是违背了这个游戏的本意。

游戏小彩蛋

“《塞尔达传说》系列”里，经常会有些让人莞尔一笑的小彩蛋，其中有许多是与服装相关的。笔者就来介绍一下小部分个人觉得比较有意思的彩蛋吧，更多的就由各位玩家慢慢挖掘了！

幸福的蓝鸟



相信许多人都听说过幸福蓝鸟的故事，本作在王国的街道上会随机出现蓝鸟，据说看到的勇者会获得幸福？

黑色的幽灵



让王国内的人提心吊胆的黑色幽灵传说，其实那只是偷溜出来的公主……因为穿着魔女诅咒的黑色紧身衣，所以被误认为是幽灵了。有时候在王国各地能找到公主的身影。

水路的暗号



在通往城堡的桥上能看到下面有水路可走。过桥后走左侧的楼梯下去，游泳到右侧上岸，下方的墙壁上会写着暗号。要解读需要穿上“**おそろいルック**”，里面的内容写着“要对大家保密”。至于具体指什么，笔者也不清楚……

露天商人的帐篷

商人边上的帐篷调查后会提示“似乎有什么，但太暗看不清”，但穿上“**カンテラスーツ**”再调查一次的话……

如何成为一名勇者 主关卡攻略篇

本作中共有8个大区域，每个区域都包含4个关卡。当4个关卡全部通过后就会解锁该区域的特别任务，每个关卡都有3种特别任务可供挑战。特别任务里能够获得的报酬比普通条件要珍稀得多，当32个关卡都完成后就以完成特别任务为目标，收集所有衣服吧！

注 1.由于每个关卡又分为4个小关卡，因此下文的关卡攻略也按照每个小关卡的顺序描述。2.关卡里有许多宝箱都较易取得，因此攻略里只提及较难获取或发现的宝箱。3.本攻略仅提供关卡解法，对队友们造成的坑爹行为无能为力。



森林区域（森林エリア）

1.デクの森



推荐服装： コキリ族の衣装
特别任务： ①低血量过关；②在限制时间内过关；③不远离宝玉的情况下过关

① 作为第一个关卡，机关的开启方式为三人合作最基础的形式——“图腾”。拿好三个道具后前进，三角阵前的三个高低差不同的开关需要组成图腾把玩家送上去开启。先组成三层图腾，让中层的玩家把上层的玩家扔到最高的开关处踩开关，然后下层玩家把中层玩家扔到略低的开关处，自己再去踩地面的开关便能开启三角阵的门。

② 清理杂兵的一关，位于上层的敌人可以利用图腾把其他玩家扔上去消灭。中央那只处在狭窄区域的史莱姆在同一高度用箭射掉便可，全灭敌人后三角阵开启。

③ 本关出现反应冲击的开关，也就是黑色的球体，这种开关触发的方式相当丰富，对其攻击或使用道具都能开启。第一个黑球用剑攻击触发后桥会自动运行，3人一起乘坐吧。第二座桥的黑球需要先组成三层图腾，下层把上面两个扔到阶段差上，再让他们维持2层图腾的状态对黑球射箭。过桥后看见的宝箱也是利用3层图腾越过阶段差获取。第三座桥瀑布上方有最后一个黑球，组成3层图腾让上层玩家射箭开启，通往下一个关卡的三角阵就会起动。

④ 又是清理敌人的关卡，深处的3层敌人需要我方组成3层图腾对付。因为近身时它会缩起来所以只能在远处射箭攻击。

特别任务建议

在特别任务里出现的敌人不仅数量会增加，种类也不同。比如带电史莱姆便会在本关特别任务里早早登场，对付它们只能用箭射击不然会损血。推荐完成大关后做出“コキリ村の衣装”再来挑战会轻松不少。另外，特别任务②类型的任务会在

地图里出现大小沙漏，获取后能增加限制时间，这类型任务严格要求玩家对关卡的熟悉度，并且在单人模式下很难完成。



推荐服装： コキリ族の衣装
特别任务： ①打破所有气球后过关；②在限制时间内过关；③使用炸弹过关

❶ 开场时三人会在不同的位置出现，各自取得眼前的道具后三角阵便会启动。把阻挡桥的气球用箭射掉后前往中央合流，然后组成3层图腾来到右方的岩石阶段差，逐次把上层玩家扔到最高点，让他射掉有钥匙标记的气球后就能获得开门的钥匙。

❷ 来到空地中央会发现有三个脚印的黄色大开关，三人一起踩上去就能开启。开启后出现两波史莱姆，注意黄色的带电史莱姆只能用弓箭射击，不然近身攻击会损血，全灭敌人后大门开启。

❸ 先组成3层图腾，站上移动机关来到中央处会出现两个3层敌人，把它们干掉后再安心触发黑球。黑球总共有3个，分别在中央、右上以及左上角（以人物初始朝向为基准），注意中央的黑球离得太近会关闭，要走远一点再射击触发。左下角有个宝箱，不要忘记开启。三角阵附近会出现一只蓝色水母，攻击它会弹起，待它落下后重复攻击它就会不断弹出心或钱，可以利用这点回复状态。

❹ 三人前进触发BOSS战。BOSS是一只巨大的金色带电史莱姆，弱点是中间的红色核心球，只能用弓箭对其射击。BOSS的攻击方式只有一种，在四角突起处释放回转电流，



只要待在间隔处绕着它转圈就能完美回避。BOSS总共有3个阶段，血量被削到一定程度就会变形，其实就是核心球改变高度而已。第一阶段三个人一起攻击，第二阶段组成2层图腾射击，第三阶段组成3层图腾射击便能轻松过关。

特别任务建议

特别任务①里的气球有些会自行移动，所以找不到的情况下要细心搜索每个角落。特别任务③推荐使用“大バクダンの服”，大炸弹的波及范围大、伤害高，不仅能效率杀敌还能开启一些机关，BOSS也是直接扔大炸弹就可以解决。

3.モリブリンの砦

推荐服装： コキリ族の衣装、大バクダンの服
特别任务： ①打破所有气球后过关；②在没有剑与全灭敌人的条件下过关；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶ 前方左右两边都有一片大树叶，坐上去就能来到上方道具处。用炸弹炸开有裂痕的路障后来到两个黑球处，这里的开关需要2层图腾射击，并且有时间限制，因此需要三人配合。先组成3层图腾，让持有炸弹的玩家待在下层，然后把中上层扔到对面的位置。待他们射箭触发黑球后再把上层的玩家扔回来，继续射箭触发第二个黑球就能过关。

❷ 全灭区域内的敌人便能过关。注意地图正上方及右上方处有隐藏宝箱，用炸弹炸开岩壁就能获取。如果穿有“大バクダンの服”，那么一些需要叠图腾解决的敌人也可以直接炸死。有种带着心触角的黄色敌人用剑攻击要砍很久，只要用炸弹扔向它们，它们就会吞下炸弹并自爆。

❸ 过第一个木桥后会看到草丛里有个心，但那其实是上关那种心触角的敌人伪装

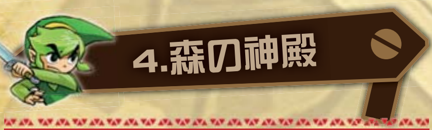
的，谨慎靠近引它出来避免损血，以后看到心会这样光明正大地放在草丛中央就要提防一下是否陷阱。去右上方经过第二座木桥后会发现黑球在网下，利用炸弹的爆风就能触发。门打开后看到5个黑球，这里需要两人叠图腾射上方的3个黑球，一人射下方的黑球，因为有时间限制所以记得配合妥当。触发完黑球后钥匙会掉出来，组成3层图腾顺次把人扔去钥匙处，由于搬钥匙的人不能下水，所以钥匙也需要接力扔回给守在岸边的玩家。然后其余两人下水游回去便能顺利过关。

❹ 杂兵战，会刷出三波敌人，敌人是投枪的猪，用剑砍或射箭都能起效。其中坐独眼机器上的敌人需要叠相应层数的图腾对付，由于这些敌人死后下方的机器会冲过来自爆，所以用弓箭拉开距离攻击方为上策。左右两边木平台上放暗枪的猪只需要叠3层图腾，让上层的玩家扔炸弹过去就能消灭了，全灭敌人后过关。

小技巧 如果拿错道具的话，可以在其他道具台上直接按A进行更换，当然是道具没有全部拿完的前提下。

特别任务建议

“大バクダンの服”适用于3个特别任务，并且需要穿上的玩家熟知时限爆破的技巧（在炸弹接近爆炸的瞬间扔出去触发机关的技巧）。总而言之，像③这样的时限任务若三人配合不当难度会较高。



4.森の神殿

推荐服装：コキリ族の衣装、大バクダンの服
特别任务：①在黑暗场景下过关；②在限制时间内过关；③低血量过关

❶ 获取3个道具后三角阵启动，点燃地面的火炬需要利用弓箭。让箭穿过其他有火的火炬变成火箭射中熄灭的火炬就能点燃，



然后叠3层图腾用同样的方法点燃高处的火炬便可开启大门。进门后看到转圈的机器，算好位置往它们中央黑洞处扔炸弹就能消灭，全灭后获得钥匙过关。

❷ 踩上3人机关后刷出敌人，在柱子上的单眼跳跳怪可以通过叠2层图腾射箭消灭，带炸弹的玩家便如法炮制那些转圈机器。全灭敌人后过关。

❸ 本关需要躲避机关射出的箭矢，有点考验操作。带炸弹的玩家先行前进，炸开路障后让火箭点燃左方深处的火炬，再让弓箭玩家从火炬下方射箭点燃其余两个火炬打开通路。往上方走会发现一个金色大箱子挡路，这个箱子需要三人同时按A合力推动（单人模式下只需一人便能推动）。按照箱子下面的异色砖块路线往上→右的方向推就能挡住右方射出的箭矢。来到三角阵旁后扔炸弹收拾转圈机器就能过关。

❹ BOSS战，メダマーゴ比较像之前转圈机器的加强版，在它没有伸出刺时的转动就算撞上我方也不会损血，当然图腾会被撞散。待它伸出刺后的转动移动速度会较快，引诱它撞向场地里的裂痕路障就能让它停下来，此时可以叠2层图腾把炸弹扔到它上面的洞口，炸了后眼球会露出来，把人扔上去一顿乱砍就好。重复此步骤后BOSS会改变形态，但对付方式也只不过是从2层图腾变成3层图腾而已，如法炮制后眼球会掉出来满地蹦跳，能逼到墙角的话就能很快消灭，实在不行就老实利用弓箭射吧。



特别任务建议

原本メダマ–ゴ的BOSS战里有个比较安全的打法，那就是去场景右侧的高台处等待它上门送死，但是这种打法会降低它带刺旋转的积极性。在特别任务①黑暗的场景下这种打法却很安全，实在有点等得不耐烦可以让熟悉的玩家下去稍微引诱一下再让上方的玩家扔炸弹解决。



可获得素材一览

小关卡	无特别任务	特别任务①	特别任务②	特别任务③
1.デクの森	バズジェリ–、バズジェリ–、アモスのたましい	バズジェリ–、バズジェリ–、テクタイトシエル	アモスのたましい、アモスのたましい、あまいキノコ	テクタイトシエル、テクタイトシエル、ブリン族の首饰り
2.ビリビリ洞窟	バズジェリ–、バズジェリ–、テクタイトシエル	アモスのたましい、アモスのたましい、あまいキノコ	テクタイトシエル、テクタイトシエル、ブリン族の首饰り	あまいキノコ、あまいキノコ、ゴ–マの目玉
3.モリブリンの砦	アモスのたましい、アモスのたましい、あまいキノコ	テクタイトシエル、テクタイトシエル、ブリン族の首饰り	あまいキノコ、あまいキノコ、ゴ–マの目玉	ブリン族の首饰り、ブリン族の首饰り、神秘のヒスイ
4.森の神殿	テクタイトシエル、テクタイトシエル、ブリン族の首饰り	あまいキノコ、あまいキノコ、ゴ–マの目玉	ブリン族の首饰り、ブリン族の首饰り、神秘のヒスイ	ゴ–マの目玉、ゴ–マの目玉、神秘のヒスイ

水源区域（水源エリア）

1.湖のかくし砦



推荐服装： 水使いのロ–ブ
特别任务： ①打破所有气球后过关；②努力槽消耗量变为2倍；③逃离フォ–ルマスタ–的魔爪！

❶ 本区域的关键道具“ウォ–タ–ロッド”（水杖）可以制造一条水柱，自行创造高低差地形。开场先把一个玩家扔上去到段差获取道具后再让他制造水柱让其他同伴上来，如此类推获得另外2个水杖后便能开启三角阵，利用水杖踩三个开关便能过关。

❷ 先叠2层图腾，制造水柱来到右上方的黑球处，把上层的玩家扔上去攻击就能触发黑球，左上方的黑球如法炮制。开门后发现机关在火柱下，只要制造水柱来阻挡火焰即可，注意时间差免得水柱消失被烫伤，三人同时踩上开关后开门。接下来的路需要计算好努力槽，不然还没到对岸就会掉下去。

❸ 制造水路来到3个炸弹的区域后就是考验配合的时候了。先用炸弹打开左右两边的开关，再让一人制造水路，一人搬运炸弹炸开路障，炸开后就能过关。

❹ 全灭敌人的关卡，注意掉进水里就会被急流冲走损血。由于猪敌人的长枪在狭窄的平台上比较难躲，多利用水杖冲起他们让其眩晕，吐炸弹的敌人要留意高度组图腾对付。

特别任务建议

特别任务①里利用水柱+3层图腾的组合比较多。③所遇到的特殊怪物一旦被攻击到就会任务失败。

2.かえらずの淵

推荐服装：コキリ族の衣装、水使いのローブ
特别任务：①攻击力、防御力变为一半；②不远离宝玉的情况下过关；③在限制时间内过关

❶ 游泳去中央获取道具，注意水流方向以及水中地雷。开启左右两方的黑球后会打开两边的门，右上的需要一人制造水柱，一人站在水柱上保持距离射箭触发黑球；左上的只要射箭引爆水中地雷就能触发黑球。开启三角阵后制作水柱往深处前进便能过关。
❷ 沿着岩壁制造水柱往上走，来到左上区域后会刷出2波敌人，躲在漩涡里的章鱼可以用水柱冲晕后砍死。第2波刷出的带电史莱姆记得用弓箭对付，全灭敌人后三角阵开启。
❸ 利用水柱登山后来到水车机关处，让一人制造水柱启动水车让木桥移动，木桥上的弓箭手射箭触发路途上的黑球。让另一个拿水杖的玩家来到第二个水车处继续移动木桥，弓箭手继续射击路上第二个黑球。全部开启后往上前进，依然有水车开关，如法炮制来到对岸后继续往上走就能过关（对岸有个黑球是连接初始地点的机关，启动后即使失足掉下去也不用担心了）。
❹ BOSS战，也是只大型史莱姆，一旦BOSS放电的时候玩家还在水池里就会损血。当BOSS沉下水时能利用水杖把它打出来。BOSS损血到一定程度后会改变形态，也是高度改变的形式，到达最终阶段时3层图腾也不起效，因此要使用水柱+2层图腾射箭攻击，当然利用上方的高台也是可以的。弓箭手是主要攻击手，一定要注意配合。

特别任务建议

②的难度较高，队伍里必须同时具有“コキリ族の衣装”与“水使いのローブ”才比较好办。



推荐服装：ゾーラの着ぐるみ
特别任务：①攻击力、防御力变为一半；②逃离フォールマスター的魔爪；③在限制时间内过关



❶ 本关出现新道具“アームショット”（钩爪），能钩住木柱并让自己飞到该处，玩家也可以作为固定点帮助同伴移动过来。前两段路都可以钩木柱通过，来到高台地时组成3层图腾，下层的玩家把上面2个扔上去，等待他们下来到达对面后就利用钩爪钩住他们过路。来到最后一段路时组成3层图腾，让上层玩家钩住高台上的木柱来到对岸，再作为支点让另外两名同伴过来。
❷ 全灭敌人的关卡，场景的水位会上下更替。穿了“ゾーラの着ぐるみ”就能在水中按A冲刺攻击敌人，没有的话只能上岸慢慢勾引敌人过来用剑攻击。
❸ 木筏可以利用钩爪来移动，一旦钩住木柱，木筏也会跟着人一起移动。让木筏往右上方开关处前进，中途没有木柱的白色地域可以让玩家站上去作为支点。来到开关处组成3层图腾，让中层玩家把上层玩家扔上去踩开关，水位上升后游到三角阵处过关。
❹ 全灭敌人的关卡，像海螺一样的敌人需

要用钩爪把本体勾出来再攻击。由于本体返回甲壳的速度相当快，所以要招呼同伴守在甲壳边挥剑攻击。

特别任务建议

推荐以后造出“剑士の服”、“アームロイドの服”再来挑战会轻松很多。时限条件的特别任务在对付敌人时要注意分散攻击提高效率，时间沙漏的收集也不要忽视。



4.水の神殿

推荐服装： 水使いのローブ
特别任务： ①低血量过关；②努力槽消耗量变为2倍；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶ 钩爪位于左右两侧，前面的铁网能利用钩爪飞过去。来到左侧开关处需要组成2层图腾才能把玩家送到触发黑球的射程内，待右侧的钩爪玩家也到位后两人同时触发黑球升起中央的平台。用钩爪拉动上方水阀的开关提高水位，让最后一名玩家取得水杖，然后利用水杖造路来到三角阵处。

❷ 开启三人开关后水位上升，同时刷出一波敌人。右上角有水阀开关调整水位，需要3层图腾才能够到。如果有穿“ゾーラの着ぐるみ”的小伙伴在场那不用调整水位也可以直接冲撞全灭敌人。清理场景后左边的门开启，进去会发现上方有个水阀开关，需要使用水杖+3层图腾的高度才能拉动水阀，完成后过关。

❸ 钩住铁网中间的格子可以翻转到对面，让2名钩爪玩家去对面踩开关就能开启铁门。利用水杖到达左侧水阀开关的高台后拉动水阀，水位升高后能看到左侧也有翻转的铁网，同样制造水路让钩爪能够得着铁网。两名钩爪玩家到达对面后踩开关开启铁门，并开启宝箱获得钥匙。先回去刚才的水阀处组成2层图腾拉动降低水位，接下来便利用支点移动木筏，来到上锁门处开启过关。

❹ BOSS战，ワート的第一阶段弱点是红色球体，利用钩爪能把红球拉过来，由于红球会快速潜入水里所以拉过来时要眼疾手快砍两下，当然利用水杖把它们打出来也是可行的。第二阶段水位会下降，下落来到交战场地。此时BOSS会弹出红球攻击，可以趁这时用钩爪把红球拉过来砍掉，对操作不自信也可依靠水杖的力量。红球打完后BOSS进入第三阶段，睁开的独眼是其弱点，此时它会使用范围攻击，因为前置动作很明显所以只要冷静拉开距离便可。叠3层图腾用钩爪攻击独眼（睁眼的状态下）就能令BOSS眩晕，抓紧机会攻击，顺利的话完成3次就能结束战斗。

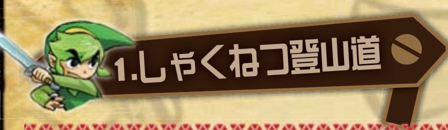
特别任务建议

③的推荐衣服依然是“水使いのローブ”，注意搬运宝玉的期间不能落水，否则会浪费很多时间。对战BOSS时水杖玩家记得切勿乱用水柱阻挡钩爪玩家的射线，不然时间也会白白流逝。

可获得素材一览

小关卡	无特别任务	特别任务①	特别任务②	特别任务③
1.湖のかくし砦	淡水わかめ、淡水わかめ、ゾーラのウロコ	淡水わかめ、淡水わかめ、ドレース生糸	ゾーラのウロコ、ゾーラのウロコ、水のかんむり	ドレース生糸、ドレース生糸、オクタきゅうばん
2.かえらずの淵	淡水わかめ、淡水わかめ、ドレース生糸	ゾーラのウロコ、ゾーラのウロコ、水のかんむり	ドレース生糸、ドレース生糸、オクタきゅうばん	水のかんむり、水のかんむり、ようせいの粉
3.うつろいの入り江	ゾーラのウロコ、ゾーラのウロコ、水のかんむり	ドレース生糸、ドレース生糸、オクタきゅうばん	水のかんむり、水のかんむり、ようせいの粉	オクタきゅうばん、オクタきゅうばん、七色サンゴ
4.水の神殿	ドレース生糸、ドレース生糸、オクタきゅうばん	水のかんむり、水のかんむり、ようせいの粉	オクタきゅうばん、オクタきゅうばん、七色サンゴ	ようせいの粉、ようせいの粉、七色サンゴ

火山区域（火山エリア）



推荐服装：ゴロンの着ぐるみ
特别任务：①打破所有气球后过关；②逃离フォ—ルマスタ—的魔爪；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶ 本关出现新道具“ブ—メラン”（回力镖），除了可以把远处的道具带回来，还能把玩家钩过来作为搬运手段。先组成图腾把部分玩家扔去对岸获取回力镖后便用其把剩下的玩家带过来。开启三人开关后过桥出现的蓝球怪弹力非常大，贸然用剑攻击可能会被弹飞到岩浆里，可以先用回力镖将其眩晕，站好位置再攻击。乘岩块上去后用同样的方法通过岩浆喷泉就能到达三角阵处。

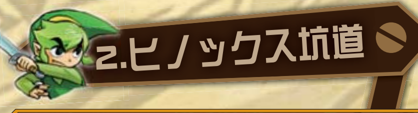
❷ 浮在岩浆上的岩块站太久会下沉，三人要注意配合，利用图腾扔人+回力镖搬运同伴的方式来到右下侧的空地处。三人同时踩开关后刷出一波敌人，扔炸弹的人形怪血量非常高，建议先收拾火蝙蝠以免三人都被烫伤迅速损血。对付火蝙蝠要使用回力镖，直接攻击会被烫伤，如果穿上“ゴロンの着ぐるみ”就不用担心这个问题了。全灭敌人后三角阵启动，顺着路过去就能过关。

❸ 此区域会降下火山弹，随时留意地上的影子回避。剩下的路通过方式便是利用图腾+回力镖，经过前面关卡的玩家相信已掌握了诀窍，由于会出现限时下沉的岩块，配合一定要做好。来到上层的火焰壁前组成3层图腾，让上层玩家使用回力镖触发黑球，注意这里的火山弹频率很高，下层玩家一定要留心操作。黑球开启后火焰壁消失，往前走过关。

❹ 全灭敌人的关卡，场景比较开阔，而且岩浆会上下浮动。趁着岩浆下降的时间抓紧清理敌人，敌人包含火蝙蝠和会吐火的小怪，如果穿着“ゴロンの着ぐるみ”就可以迅速清场了。全灭敌人后岩浆不会再上浮，组成3层图腾把中上2人扔去三角阵处后，下层玩家再跑到对面的台阶上等待同伴用回力镖接应。

特别任务建议

此关卡岩浆地域较多，推荐做出“ゴロンの着ぐるみ”后再来完成。毕竟一是能节约时间、二是①里有些气球会在岩浆地域上。





推荐服装：コキリ族の衣装、ブ—メラン酋长
特别任务：①在限制时间内过关；②打破所有气球后过关；③打破气球的话任务失败

❶ 获取道具后利用回力镖把左右两侧的炸弹带过来，炸开路障，面前的黑球用回力镖或弓箭触发皆可。上来后看见高低不同的三个黑球，触发后有时限。这里的基础方法是把炸弹扔到正中央，引爆两边的炸弹同时触发下面2个黑球，再迅速叠起3层图腾射击上面的黑球。如果同伴有人穿“コキリ族の衣装”，也可以让他直接射箭同时引爆下面2个黑球。机关启动后来到三角阵处过关。

❷ 三人下落到板车上就能启动，行驶到炸弹花那里使用回力镖把炸弹拿过来，扔去炸弹花左侧的路障上炸掉露出黑球。趁板车

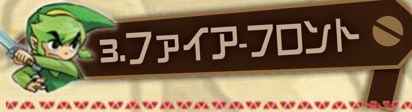
转圈时组成3层图腾，让弓箭手待在上层，再次转到黑球处用弓箭射击触发就能改变轨道，来到三角阵处。

❸ 也是坐板车触发黑球的关卡，先用回力镖推动扳手转移轨道。右侧与上侧的黑球需要用回力镖获取炸弹后投掷引爆，左侧的则先组成3层图腾，让上层的弓箭手射击触发，完成后过关。本关要是配合不当就会耗费很多时间（笔者初次和小伙伴们玩时转了十几圈）。

❹ 中BOSS区域，乘上板车移动就会出现，是一只坐在我们对面板车上的炸弹人。基本战法是把它扔过来的炸弹扔回去，1个弓箭手负责射击，另外两名回力镖玩家可以负责回复（获取平台侧的心）或弄晕BOSS。打完一只后会出现增援，此时要同时面对两只炸弹人，扔来的炸弹数量急剧上升……切忌手忙脚乱，否则抬起了同伴就会造成各种麻烦。弓箭手在这阶段负责捡炸弹，不然射击很容易引爆炸弹让我方迅速损血，一边利用回力镖击晕BOSS，一边冷静地把炸弹扔回去慢慢伤害BOSS就能过关。

特别任务建议

任务③切忌不要穿上“ブ-メラン酋长”，不然很容易戳破气球。



推荐服装： ブ-メラン酋长、ゴロンの着ぐるみ

特别任务： ①低血量过关；②关卡内会降下火山弹；③在限制时间内过关



❶ 本关出现新道具“空气ツボ”（空气壶），它可以吹灭火焰、亦可把同伴吹到对岸。利用空气壶+回力镖的搬运手段过岸，乘上机关后就能发现三角阵。

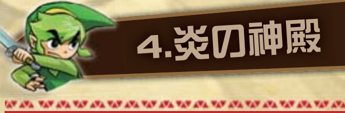
❷ 三人同时踩上开关后刷出敌人，头顶火红球的敌人可以用空气壶吹灭变回蓝球状态，此时再用剑砍。如果穿上“ブ-メラン酋长”便可直接扔大回力镖清场，全灭敌人后过关。

❸ 利用空气壶把同伴吹去对岸后再等待他们用回力镖回收，注意对岸有回转的火柱所以吹的时机要把握好。来到移动机关处可以用空气壶加快机关的移动速度，到达最上层也需要用这种方法才够得着。接下来就是考验操作的时候了，看穿回转火柱的时机冲去三角阵处吧！

❹ 清理敌人的关卡，先组成3层图腾，上层为空气壶玩家。带火的空中敌人可以用空气壶吹灭后再用剑攻击。第二波会刷出2段高度的空中敌人和火红球的敌人，分工合作全灭它们后过关。

特别任务建议

任务②比较考验操作，需要随时观察地面上的火山弹影子。其他都是考验对关卡的熟悉程度了。



推荐服装： ゴロンの着ぐるみ

特别任务： ①在限制时间内过关；②逃离フォ-ルマスタ-的魔爪；③在没有剑与道具为炸弹的条件下过关

❶ 获取道具后道路开启，先用空气壶把回力镖玩家吹到对岸，再用回力镖接应剩下的玩家。前方要注意躲避回转火柱，把握好时机后三人同时踩开关。接下来要在浮动的岩块上触发有时限的黑球，三人配合好同时触发就能过关。单人模式下用2人触

发，先把一个放在左侧自己再去开启中央与右侧的黑球，然后迅速切换到左侧触发黑球，极限时间内还是能做到的，不过很有可能损血。

❷ 再次对战炸弹人，平台有四角突出的地方，站在这里扔炸弹就能扔中炸弹人。可以用回力镖回收平台上的炸弹，也可以捡它们扔过来的炸弹回击。打死一只后会有两只增援，全灭后过关。

❸ 把三人合推的箱子推到右侧喷岩浆的地方（和上面的黑球同一直线处），再组成3层图腾把中上层扔到箱子上，维持2层图腾的状态。待箱子被岩浆推上去后使用道具触发黑球，注意通往三角阵的桥上有两个十分坑爹的蓝球敌人，在有护栏的地方交战后再安心过关吧。

❹ BOSS战，デグテ－ル的弱点宝珠在其尾巴上。第一阶段宝珠没有高度，它会追踪对应眼睛颜色的玩家（眼放红光追红玩家等），可以用被追踪的玩家作为诱饵，其他人从后方攻击弱点；第二阶段只是宝珠改变高度，用2层图腾才能攻击到；第三阶段宝珠提升到3段高度，此时它会乱冲乱撞因此也不需要诱饵了，组成3层图腾实力绕后砍中尾巴上的宝珠就能结束战斗。

特别任务建议

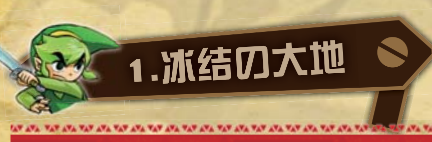
特别任务③推荐穿上“大バクダンの服”，在第三关时不用推动箱子，直接把2层图腾的玩家扔上箱子，再利用时限爆破扔炸弹触发黑球，对付BOSS的时候用时限爆破的技巧命中率也会比较高。



可获得素材一览

小关卡	无特别任务	特别任务①	特别任务②	特别任务③
1.しゃくねつ登山道	ゴロン矿石、ゴロン矿石、マモノの肝	ゴロン矿石、ゴロン矿石、マモノの化石	マモノの肝、マモノの肝、カツコイイ角	マモノの化石、マモノの化石、コドンゴの尻尾
2.ヒノックス坑道	ゴロン矿石、ゴロン矿石、マモノの化石	マモノの肝、マモノの肝、カツコイイ角	マモノの化石、マモノの化石、コドンゴの尻尾	カツコイイ角、カツコイイ角、キ－スのつばさ
3.ファイア－フロント	マモノの肝、マモノの肝、カツコイイ角	マモノの化石、マモノの化石、コドンゴの尻尾	カツコイイ角、カツコイイ角、キ－スのつばさ	コドンゴの尻尾、コドンゴの尻尾、星のカケラ
4.炎の神殿	マモノの化石、マモノの化石、コドンゴの尻尾	カツコイイ角、カツコイイ角、キ－スのつばさ	コドンゴの尻尾、コドンゴの尻尾、星のカケラ	キ－スのつばさ、キ－スのつばさ、星のカケラ

冰雪区域（冰雪エリア）



1.冰结の大地

推荐服装：すべらない服

特别任务：①关卡内会降下冰雪弹；②打破所有气球后过关；③不远离宝玉的情况下过关

❶ 本区域有很多结冰地带，走上去会打滑，没有“すべらない服”时要注意。来到结冰地可以看到冰块状的敌人，攻击它会让它打滑，在结冰地到处滑动，这时被它撞到会进入冻结状态。往上走会看到冰块挡住去路，组成3层图腾，正对冰块让中层玩家把上层玩家扔过去，获取新道具“ファイアグロ－ブ”（火焰手套）后就可

以用其融解挡路的冰块。3人都取得道具后三角阵启动。

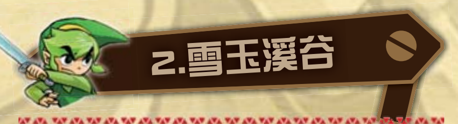
❷ 用火焰手套点燃针刺上的火炬，墙壁移开后就可以用火烧掉喷冰的雕像。前方要3人同时踩开关才会开启墙壁，让最上方的玩家往里面投掷火球就可以让火球弹跳点燃火炬。3个喷冰的雕像处也是利用火球反弹的原理烧掉，解决后前面会出现冰蝙蝠，按住Y键不放就会形成火球盾，等蝙蝠自己撞上来自杀即可。往上层走前先组成3层图腾，把两边的冰雕像烧掉，再把上层玩家扔上去烧掉其余的冰雕像，坐上树叶来到上层后过关。

❸ 本关的六边形冰地不仅会让人打滑，站在上面太久还会碎裂，被火球烧到时还会直接融解，过一段时间后会复原。可以先让一人探路，烧掉沿途的冰雕像后再示意其余两人前进。来到最深处后点燃左右两边的火炬就能开启通路过关。

❹ 全灭敌人的关卡，会出现新敌人冰魔法使，它们会射出冰弹，被打中会冻结。用火球烧或用剑砍都可以，不过用火球时要注意不要把自己的路也烧了，高度不同的敌人组成3层图腾对付，全灭它们后过关。

特别任务建议

冰雪弹和火山弹类似，注意观察地面阴影。完成这系列的特别任务时需要作出“すべらない服”维持正常状态，避免意外发生。



2.雪玉溪谷

推荐服装：すべらない服、ブ−メラン酋长
特别任务：①在场景黑暗下过关；②低血量过关；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶ 路上会有大雪球滚下来，注意躲避。获取所有道具后边躲雪球边前进，来到深处后利用图腾+回力镖的搬运方式让全员到达三角阵。

❷ 雪堆里有可能藏着老鼠，烧的时候要做好心理准备。往前进来到分歧点，先去左侧点燃火炬，这里需要两人同时踩开关才能降下石柱。让回力镖玩家踩下方机关，然后上方与中央的手套玩家点燃火炬，开启三角阵。然后来到右侧，拿起炸弹后组成3层图腾炸掉上方的龟裂方块，接着点燃火炬就能过关。注意右测机关处下方有两个宝箱可开。

❸ 边躲避滚下来的雪球边前进的关卡，来到深处后组成3层图腾点燃火炬上升。接下来除了冰雕像要烧掉，其他敌人都可以不用管，直接利用图腾+回力镖的搬运方式迅速来到三角阵处过关。

❹ 对阵中BOSS，是一座巨大的冰雕像。第一阶段弱点是背部与左右两侧的冰甲，可以用火球烧。BOSS会先高速旋转，接着做出喷气的前置动作后开始旋转喷冷气。在高速旋转的阶段不需要攻击，等它做出喷气前的动作时可以往口里投掷火球，这样能让它静止一段时间，趁机往弱点投掷火球能快速耗它的血量。待3个弱点都烧掉后BOSS进入第二阶段，它会进行弹跳攻击，因为地面有阴影提示所以躲避并不困难，掌握时机后还可以预判投掷火球。弹跳一定次数后它会使出喷气攻击，只要保持投掷火球的距离一般都不会被打中。当它喷气撤退后会产生空隙，这也是输出的好时机，胜利后过关。



特别任务建议

③注意掌握雪球滚下的时机，不然会浪费时间。



3.白银のほこら

推荐服装： すべらない服
特别任务： ①不使用剑过关；②攻击力、防御力变为一半；③逃离フォ–ルマスタ–的魔爪

❶本关出现新道具“ハンマ–”（锤子），先组图腾把玩家丢进去获取道具后，再让锤子玩家砸掉木桩让剩余玩家获取道具。粉色的笑脸机关可以用锤子砸扁，站在上面等待一段时间后机关就会恢复并把玩家弹上去。经过冰桥后看到2段高度的木桩挡路，先组图腾把2名玩家扔到最高的机关处弹上去，再让他们组2层图腾砸掉木桩，让下面的玩家坐机关上来。弹到最高处后过关。

❷登上高台后会出现红龟壳，这些敌人用锤子砸就能令其翻身，此时可以用剑攻击。消灭第一批后来到左上结冰地会发现还有一批，此时就不能用锤子乱砸了，立足的冰块很可能会被砸掉。建议分工合作，一人砸地另外二人攻击，全灭敌人后就能过关。

❸往前走有移动的平台，这里要算好时机再砸弹簧机关。过冰地后会看到黑球机关，先让一人砸扁弹簧机关，另外两人组成2层图腾攻击黑球，接着3人站上去弹簧机关处等待弹上去。上去后踩三人机关就能看到三角阵。

❹全灭敌人的关卡，这里的敌人需要用锤子砸两次才能消灭，由于它们行动较快，而锤子砸下又需要时间，所以站位相当重要。消灭三只后桥出现，接下来再消灭掉冰地上的三只就能过关。



特别任务建议

由于用到锤子的地方特别多，准备好“ハンマ–のコウラ”服装再去挑战特别任务为好。



4.冰の神殿

推荐服装： すべらない服
特别任务： ①低血量过关；②关卡内会降下冰雪弹；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶开场取得两把锤子，锤子能砸碎冰块。往前进组成2层图腾砸掉木桩，里面的弹簧机关也是需要把握时机。来到左上侧同时踩开关获得手套后三角阵启动，返回右侧的弹簧点，先用火球烧掉挡路的冰块，再利用弹簧机关过关。

❷再次出现需要锤子砸的敌人，因为场地是冰块所以更要小心。除了利用锤子以外，也可以尝试用火球烧掉敌人的立足地，不过判定比较小，全灭敌人后过关。

❸砸掉路上的木桩后机关会开始喷冷气，这时要组成3层图腾，把上面2人扔去2段木桩的地点，再砸掉2段木桩让雪球能够滚出来。返回冷气处等待雪球滚过来阻挡冷气，我方再跟着雪球前进。往上层走发现再次出现配合时机的弹簧机关，要留意雪球的动向再启动弹簧机关。来到最深处用火球点燃火炬后过关。

❹难度较高的BOSS战，アイスヴァルヴァジア主要利用锤子对付。第一阶段它会从洞口出现攻击我方，可以通过吐息确认往哪个方向攻击，躲过攻击后用锤子攻击头部。把头壳打裂后BOSS进入第二阶段，它会先冻结整个场地，然后在场地里绕圆形行动，如果位于它的圆圈内没有及时逃出那么最后还是会被尾巴冻住。此时依然是用锤子砸头部，如果砸掉身上的冰块会让它动作减慢，砸中没有冰块保护的身体行动会停止，三人配合妥当这个阶段也不难对付。待头壳完全砸掉后进入第三阶段，

此时头部的宝石弱点用剑也可以攻击到，BOSS的速度进一步加快，它目露凶光时就是攻击的预兆。如果贪刀很容易被它疯狂啃咬迅速损血。有时候它经过尾巴会抬高宝石，不需要急着2层图腾进攻。可以让一人专门负责砸BOSS身体让它行动暂停，另外两人负责攻击宝石，注意它血越少啃咬的频率越高。单人模式下需要依赖手套的力量，当它的弱点被火球打中就必定会停止攻击，因此可以利用这点等它咬过来时投掷火球，然后循环这个步骤直到胜利。



特别任务建议

由于本区域的BOSS比较难打，无论是哪个条件都要求三名玩家配合得当，操作优秀。对应的衣服也要准备好，个人认为还是“すべらない服”最为稳定。

可获得素材一览

小关卡	无特别任务	特别任务①	特别任务②	特别任务③
1.冰结の大地	ふわふわした毛、ふわふわした毛、スノ−クリスタル	ふわふわした毛、ふわふわした毛、大蛇のキバ	スノ−クリスタル、スノ−クリスタル、赤いコウラ	大蛇のキバ、大蛇のキバ、フリザドの水
2.雪玉溪谷	ふわふわした毛、ふわふわした毛、大蛇のキバ	スノ−クリスタル、スノ−クリスタル、赤いコウラ	大蛇のキバ、大蛇のキバ、フリザドの水	赤いコウラ、赤いコウラ、ひんやり石
3.白银のほこら	スノ−クリスタル、スノ−クリスタル、赤いコウラ	大蛇のキバ、大蛇のキバ、フリザドの水	赤いコウラ、赤いコウラ、ひんやり石	フリザドの水、フリザドの水、冰のバラ
4.冰の神殿	大蛇のキバ、大蛇のキバ、ブリザドの水	赤いコウラ、赤いコウラ、ひんやり石	フリザドの水、フリザドの水、冰のバラ	ひんやり石、ひんやり石、冰のバラ

要塞区域（要塞エリア）



1.铁壁の关门



推荐服装：ブ−メラン酋长
特别任务：①壶掉落时任务失败；②逃离フォ−ルマスタ−的魔爪；③攻击力、防御力变为一半

❶ 往右走就能发现道具，路途上有新的骑士型敌人，用剑攻击只会弹开它们，不把它们逼进墙角基本不能用剑消灭。先尽量不要吸引它们的注意去获取回力镖，用回力镖击晕它们再攻击。拿完道具前进会出现投枪敌人，这些只要注意飞过来的枪就可以了。利用地上的炸弹炸掉方块后上桥，这里还有一波敌人，地形比较狭窄，如果有加强过的回力镖就能轻松收拾。组成2层图腾触发黑球后过关。

❷ 像是竞技场的一关，登上楼梯后区域会封锁，出现旋转铁球的骑士。旋转的铁球会挡开我方的攻击，必须看穿空隙用回力镖击晕它再攻击，注意砍一次后它会马上发动攻击所以要及时后退。第二层出现复数敌人，先组图腾把上面扔炸弹的敌人干掉再慢慢收拾下方的敌人，全灭敌人后过关。

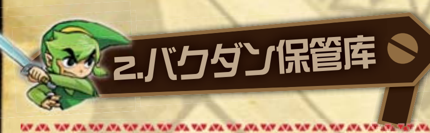
❸ 本关出现颜色系的球状开关，触发后对应颜色的方块就会升起。先组3层图腾把上

面2个扔过去，再起动开关切换为紫色，剩下的玩家站上黄色方块再触发开关至黄色就能通过。接下来的路也是如法炮制，来到深处后让一人守在开关处，其余两人先去左侧上层拿宝箱，接下来去中央的紫色方块处。起动开关让紫色方块升起，利用图腾+回力镖让两人来到对岸，组成2层图腾先干掉两侧的骑士，再去同时踩开关升桥让留守的同伴前来。

❹ 坐上升降机前进，注意途中有扔炸弹的骑士。用空气壶把两名同伴吹到对岸踩开关，接下来的分岔点先让空气壶玩家去右侧吹动吊石，让中央的玩家能够通过，接下来中央持回力镖的玩家踩开关后接应来到左侧的玩家即可。过桥后看见两个旋转铁球骑士，战胜后过关。

特别任务建议

要塞区域的关卡都比较考验玩家的综合能力，尤其是杂兵难度变强。想要降低难度的话必须要做出“ブ–メラン酋长”的服装，这样杂兵就能无脑对付了。



推荐服装： 大バクダンの服

特别任务： ①不使用剑过关；②在限制时间内搬运宝玉过关；③掉落时任务失败

❶ 获取道具后让空气壶玩家把其他人吹到对岸踩开关。前方白色有裂痕的门可以用炸弹炸开，里面有黑球机关，直接用空气壶把炸弹吹过去两次就能解决。接下来的白门也是同理，但由于这里没有炸弹花，需要依靠拿炸弹的同伴。一个人负责扔炸弹，一个人负责用空气壶把炸弹吹到门边（“大バクダンの服”强化的炸弹可以直接利用时限爆破开启）。触发黑球后来到三角阵处过关。

❷ 空气壶玩家把另外两名同伴吹到中央，中央的同伴继续把另一个炸弹玩家吹到左侧，同时踩开关后门移开。中央与右侧挡路的方块利用炸弹接力的方式炸开，然后两人继续利用空气壶来到左侧接应炸弹玩家，火柱吹掉就能熄灭。左侧两人组成2层图腾登上楼梯触发右侧的黑球，然后把上层玩家扔去移动平台处和右侧玩家合流。此时右侧再组成2层图腾，把同伴扔去左侧的高台上启动机关，这样三人就能合流了。来到深处组成3层图腾开启最后的黑球就能过关。

❸ 3人乘上右下侧的吊车，车要利用空气壶推动。路途上有弓箭射出注意躲避，沿路看见的黑球利用炸弹触发，剩下的黑球也会现形。来到黑球前组成3层图腾，看准空隙把炸弹扔进去就能开启。这段路相信线上一堆钱很吸引注意力，需要组成图腾对钱扔人获取，在弓箭射出的地方比较容易受伤……出吊车后看到的机关是操控吊车位置的，用于回收金钱，继续往前进过关。

❹ 中BOSS战，先出现的2个炸弹人不难，拿空气壶的可以看准它们扔炸弹的那个瞬间使用空气壶把炸弹吹回去，拿炸弹的利用时限爆破直接炸。打死它们后出现一个扔大炸弹的，第一次会固定出现在中央，受到一次伤害后就会随机出现在打开的两个门里的其中之一。大炸弹不能直接用空气壶吹回去，先吹动一次来到边缘处，待它快爆炸时再把它往BOSS的方向吹。每次开门周围都会刷出2只蓝球怪，如果炸弹玩家没穿“大バクダンの服”便可以负责清理场地，有穿的话就可以不用理会BOSS的大炸弹，直接用自己的炸弹利用时限爆破攻击。



特别任务建议

新出现的特别任务③，由于场景因素掉落率还是蛮高的，实在配合不当可以选择单人模式过关。





推荐服装： 剑士の服、コキリ族の衣装
特别任务： ①在限制时间内过关；②攻击力、防御力变为一半；③壶掉落时任务失败

❶ 启动三人开关后场景出现移动机关，组成图腾把玩家扔上去就能启动，这个机关会自动往前跳，可以通过左滑杆控制方向。先把2人扔上去移动机关，剩下的去把右上侧的弓箭拿到手。2人乘坐它可以直接通过岩浆，左侧有一个绿色眼睛的平台可以让移动机关停下。下车后再去深处获取道具，然后同时踩上开关架桥与剩下的玩家合流。这里的三个黑球需要限时启动，中间的那个需要2层图腾才够得着，启动机关后发现里面有4个按钮，此时要回头把移动机关开回来停在绿机关处就能过关。

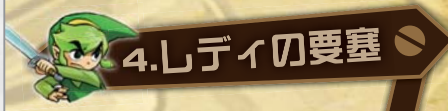
❷ 开场的升降平台3人乘上后就能启动，来到上层刷出一波敌人。火球敌人用道具对付即可，新敌人盾兵需要先用钩爪钩掉盾牌再对付，全灭敌人后过关。

❸ 待在移动机关上的敌人会转圈，一旦视线捕捉到我方就会绕圈射出激光，用图腾直接砍或用空气壶吹下来皆可，死的时候它会追着我方爆炸，注意散开。接下来的岩浆桥会有铁球滚下来，乘坐移动机关前进可以打碎黑球，其他2人紧跟在后面。桥中途还会有一只激光球，先收拾掉为好。接下来的火柱通路依然要依赖移动机关，让机关挡住火柱其他2人贴着前进，注意到第三条火柱时因为是2段高度，所以其余的玩家要启动机关让桥沉下去，否则坐车的玩家会被火柱烫到，等经过这条火柱后再升起桥，3人就能通过了。最后一段路很考验配合，地面上的2人先组成图腾，然后站上升降机关处，等待机关上升时往下方乘车的玩家方向掉落，这样就能组成在移动机关上的3层图腾，直接去前方的停车处过关。

❹ 清理杂兵的关卡，3人都乘上各自的骏马进攻吧！消灭开场3个后，门会开启并刷出第二波，里面会有个需要叠2层图腾再上移动机关对付的骑士。其实有个比较邪道的打法就是先返回平台，让3名敌人过来，扔炸弹的骑士会往你所在的平台投掷炸弹，此时只要把它们扔回去便能直接在平台上炸死3个……注意躲在平台上时铁球骑士依然能打中你，记得往里面站一点。全灭敌人后过关。

特别任务建议

穿上“大バクダンの服”，那么特别任务③里最后一个关卡时就有一个人可以不用动了，敌人可以直接利用第二波炸弹骑士的炸弹炸掉。



推荐服装： 剑士の服、ブ-メラン酋长
特别任务： ①逃离フォ-ルマスタ-的魔爪；②低血量过关；③在没有剑与道具为炸弹的条件下过关

❶ 获取道具后前进，前方区域有铁球不断滚下来，注意躲避。左右两侧的黑球不仅有时限，还需要台阶升起+2层图腾的高度才能触发。让空气壶玩家作为图腾底层节省开黑球的时间，中间的玩家负责升降台阶，其余两人迅速开启两侧黑球后过关。

❷ 打倒乘坐摩天轮的敌人就能过关，两侧有炸弹花可取，用敌人扔过来的炸弹回击或是自己钩炸弹过来扔到摩天轮上皆可。如果是强化过的回力镖可以快速杀敌。全

灭敌人后开启三人开关来到三角阵过关。

❸ 爬楼梯来到上层发现一条很窄的桥，组成3层图腾用回力镖把炸弹拿过来炸开前方的方块，踩开关后启动移动平台。继续往上走会刷出一波敌人，清理后来到最上层打最后一场战斗。这次会出现挥动火焰铁球的骑士，抢先收拾它否则场面会很混乱，全灭敌人后过关。

❹ BOSS战，时髦三铳士“レディガイルズ”集合了之前BOSS的特点，第一阶段“メダマ–ゴ型”组2层图腾，用回力镖回收炸弹扔洞口里炸了后上去砍弱点花球即可。第二阶段“デグテ–ル型”打法和之前一样，不过一开始尾巴就是2段高度，需要一人吸引二人图腾砍弱点。发狂后开始乱撞，依靠流畅的操作绕后砍弱点便能打死。第三阶段“ワ–ト型”，周围的火冰球就不用管了，直接组3层图腾让上层玩家用空气壶把BOSS吹倒然后上去一顿乱砍即可，注意不要砍到附近的火球与冰球，此阶段打完后胜利。

特别任务建议

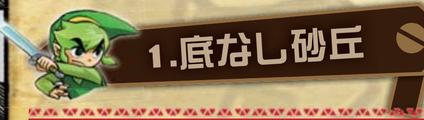
③穿上“大バクダンの服”，打BOSS会轻松很多。其余两个特别任务用“剑士の服”、“ブ–メラン酋长”会增加效率。



可获得素材一览

小关卡	无特别任务	特别任务①	特别任务②	特别任务③
1.铁壁の关门	カタわたげ、カタわたげ、银の糸	カタわたげ、カタわたげ、王家のリング	银の糸、银の糸、いにしえの金贷	王家のリング、王家のリング、匠の织物
2.バクダン保管库	カタわたげ、カタわたげ、王家のリング	银の糸、银の糸、いにしえの金贷	王家のリング、王家のリング、匠の织物	いにしえの金贷、いにしえの金贷、上品なレ–ス
3.アモス训练所	银の糸、银の糸、いにしえの金贷	王家のリング、王家のリング、匠の织物	いにしえの金贷、いにしえの金贷、上品なレ–ス	匠の织物、匠の织物、カラフルブロ–チ
4.レディの要塞	王家のリング、王家のリング、匠の织物	いにしえの金贷、いにしえの金贷、上品なレ–ス	匠の织物、匠の织物、カラフルブロ–チ	上品なレ–ス、上品なレ–ス、カラフルブロ–チ

沙漠区域（砂漠エリア）



1.底なし砂丘

推荐服装：スナ–メンの衣

特别任务：①在黑暗场景下过关；②不远离宝玉的情况下过关；③低血量过关



❶ 本区域会出现流沙地域，在上面站太长时间会掉落损血。获取道具后利用水杖去上层，往右侧走进入流沙地域，这里的沙漠花不予理会也可以，用水杖通过沙

瀑布。往北侧前进发现一个开关与两个沙丘，还有两个开关藏在沙丘下，用空气壶或水杖都可以弄掉。三人同时踩开关后就能架桥过关。

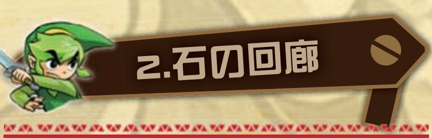
❷ 中央有2个心触角敌人。左右两侧的树苗状物体用水杖可以让它们长成炸弹花，接下来心触角敌人就可以用炸弹对付了。全灭敌人后过关。

❸ 往左侧前进，给树苗浇水就能长成上升的大树叶。来到上层也会看到一个树苗，坐第二片树叶上升途中会看到黑球机关，需要在树叶上用空气壶吹才能触发，在坐树叶时就按住Y键，来到黑球面前马上发射空气。接下来的路先让空气壶玩家把另外两名同伴吹到中央，水杖玩家让树苗变成炸弹花，再让空气壶玩家把水杖玩家吹到右侧。接下来空气壶玩家把炸弹吹到右侧，水杖玩家先制造水柱再捡炸弹去炸高台上的黑球就能过关。（最右侧的沙瀑布可以把玩家冲去宝箱处）

❹ 对阵3段高度的敌人，它们会弹跳攻击。和以前不同的是它们可以通过攻击中下两段让头部掉下来，不过这样做会让其他两段到处飞，倒不如让水杖玩家自己站上去用水柱直接攻击。打完一只后会再刷出三只，全灭后过关。

特别任务建议

造出“カンテラスーツ”的服装去完成特别任务①会比较安全。



推荐服装：ブーメラン酋长、剑士の服
特别任务：①在限制时间内过关；②逃离フオールマスター的魔爪；③掉落时任务失败

❶ 获取道具后前进，用空气壶吹掉中间的沙丘。出现的阿努比斯状石像与黑色的平台匹配，把石像扔去黑色平台处，三人同时踩开关就能架桥。前方的流沙区域北侧有被沙丘遮挡的石像，举起后往右侧前进，利用空气壶与回力镖过岸。接下来利用3层图腾把石像送上去然后同时踩开关就能过关。

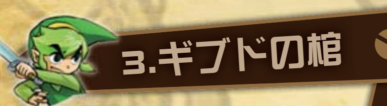
❷ 前方有翻转铁网，组成3层图腾让钩爪玩家过去，钩爪玩家再抓住石像去对岸踩开关就能架桥。把石像当作盾阻挡弓箭机关，用空气壶推石像前进，切记不能推歪。下方有带刺滚轮，跟着滚轮走就能通过，记得把石像带上。这里的沙丘吹散后会出现敌人，小心不要被打到。第二个滚轮亦需要石像阻挡，看准时机扔在上面堵住滚轮就好，等3人都通过后可以在远处用回力镖回收石像。最后阶段依然是用3层图腾把石像送上去过关。

❸ 本关出现平衡板，要是一边重量太大就会往一边倾斜导致在上面的人摔下去。第一块板从中间穿过去，第二块板先把石像扔去中央木板处，3个人轮流通过后再用回力镖回收石像。第三块板稍微复杂些，依然来到中央红台，然后叠3层图腾（回力镖玩家位于上层）把玩家继续往中央扔。把上层玩家扔到对面平衡板上后该玩家马上去中央待机，再把石像传过来让回力镖玩家能够回收，顺利把石像扔到对岸后就可以用回力镖回收剩下的玩家了。最后一块板只要注意平衡，就能把石像扔去黑色平台处过关。

❹ 中BOSS战，肥秃鹰如果没有穿“ブーメラン酋长”的服装还是蛮难对付的。第一阶段它会在两边飞，需要边维持平衡边接近，用道具击晕它后再用剑攻击。最好以左、中、右的站位维持板的平衡。有时它会直接啄击平衡板一口气让我方摔下去，这招确实防不胜防，攻击的时候尽量往边缘站减少摔下去的可能性吧。还有一招是连续吐息，吸气的动作比较长所以可以趁早预判方向回避。红血后动作会更快，并且会搬运石像扰乱我方的平衡，直接让附近的玩家把石像扔掉即可。继续维持之前的攻击方式，三人谨慎走位终能获得胜利。如果用强化过的回力镖直接在远处攻击就能轻松获胜，推荐穿上“ブーメラン酋长”再来攻略此关。

特别任务建议

原本BOSS就不好打，再加上③的掉落即死条件，降低BOSS战难度的“ブ–メラン酋长”服装几乎是必须的。





推荐服装： 剑士の服、スナ–メンの衣
特别任务： ①在限制时间内过关；②包括流沙，掉落时任务失败；③在没有剑与道具为炸弹的条件下过关

❶ 获取道具后掉下的钥匙马上就会被抢走，潜伏在沙里的敌人可以用炸弹或是空气壶对付。这里有种小怪会粘在玩家身上，让他行动缓慢，其他同伴帮忙打掉就可以了，不过注意它们很快就会复活。等清光敌人后再把钥匙搬来开门过关。

❷ 3人来到中央后会刷出敌人，弹跳的蛇可以等它们落地后再攻击。敏捷的骷髅挥剑攻击它时会迅速跳到你背后，要先用道具牵制才较易打中，另外带火的敌人依然用空气壶对付。打完第一波后会刷出第二波，全灭敌人后过关。

❸ 本关有不可视的平台，用火球打过去就能确认位置。跟着手套玩家照亮的路前进，另外两个玩家组成图腾对付沿途的带火敌人，来到最深处过关。

❹ 杂兵战，出现木乃伊敌人。一旦用火球或钩爪弄掉木乃伊身上的绷带，它们就会变成骷髅，全灭敌人后过关。

特别任务建议

②穿上“スナ–メンの衣”降低死亡风险，③可以用炸弹确认位置，打过普通关卡应该大致会记得不可视平台的位置。

4.砂漠の神殿

推荐服装： 剑士の服、ゴロンの着ぐるみ、ハンマ–のコウラ
特别任务： ①低血量过关；②打破气球的话任务失败；③在限制时间内过关

❶ 一名玩家获取锤子开路，启动三人开关后等待玩家的是打地鼠游戏。开关冒出来的位置事先会有振动，进入第二关后难度会升级，有3个开关需要捶打，其中有一个会随机带电，并且有三个口会同时振动。回力镖玩家可以趁它们冒出头时打晕它们，再让锤子玩家安全砸开关，完成游戏后过关。

❷ 杂兵战，骷髅可以直接用锤子敲碎，轻松全灭敌人后过关。

❸ 有独眼标志的板是可以用锤子敲击调整高度的。先在右侧敲把高度弄下去，回力镖玩家触发黑球后再去左侧敲2次把高度往右抬，接着就是老方法图腾+回力镖搬运过去。启动三人开关后站上移动平台，小心避开回转火柱。来到北侧后会出现同样的敲击板机关，3个黑球虽然开启有时限不过时间蛮长，一个玩家负责锤板，另外两个组成图腾负责开启高台的左右两个黑球，开完后把板往下打触发下方的黑球就能成功。最后一段路先触发黑球，然后每个板都是往左侧敲击形成滑板状通向最上层，搬运的时候注意躲避火柱。

❹ BOSS战，**スタルチャンピオン**是拿着铁球的大型骷髅，弱点为骨架内的红球，攻击方式为投掷飞行道具和用铁球敲击地面。对骷髅的脚部飞回力镖就能打散骷髅，此时锤子玩家上前敲击红球就能给予伤害，注意这时候铁球是会自动向攻击

者滚来的，不想被阻挠输出的话可以先绕到一个会让铁球卡在红球前面的位置再攻击。进入第二阶段时骷髅的铁球敲击会变成连续两下，还会甩动铁球造成冲击波攻击我方。当此阶段的骷髅重新组合起跳时落下会产生全场的冲击波，要离开场地躲在阶梯处躲避。进入第三阶段后BOSS会只剩个骷髅头和铁球，待头往地面俯冲攻击时可以投掷回力镖让它眩晕，然后直接用剑砍。但是铁球还是阻碍我方输出，尽量绕开吧。

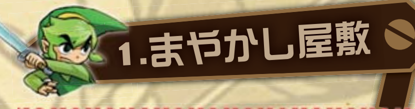
特别任务建议

特别任务③里穿上“ハンマ–のコウラ”增加效率吧。

可获得素材一览

小关卡	无特别任务	特别任务①	特别任务②	特别任务③
1.底なし砂丘	ヤシぼっくり、ヤシぼっくり、古代鱼のヒレ	ヤシぼっくり、ヤシぼっくり、秘传のたんもの	古代鱼のヒレ、古代鱼のヒレ、ギブドの包带	秘传のたんもの、秘传のたんもの、スタルスカル
2.石の回廊	ヤシぼっくり、ヤシぼっくり、秘传のたんもの	古代鱼のヒレ、古代鱼のヒレ、ギブドの包带	秘传のたんもの、秘传のたんもの、スタルスカル	ギブドの包带、ギブドの包带、砂岚のリボン
3.ギブドの棺	古代鱼のヒレ、古代鱼のヒレ、ギブドの包带	秘传のたんもの、秘传のたんもの、スタルスカル	ギブドの包带、ギブドの包带、砂岚のリボン	スタルスカル、スタルスカル、ドクロの水晶
4.砂漠の神殿	秘传のたんもの、秘传のたんもの、スタルスカル	ギブドの包带、ギブドの包带、砂岚のリボン	スタルスカル、スタルスカル、ドクロの水晶	砂岚のリボン、砂岚のリボン、ドクロの水晶

废墟区域（废墟エリア）



推荐服装：剑士の服、ブ–メラン酋长
特别任务：①低血量过关；②掉落时任务失败；③在限制时间内过关

❶ 本关出现颜色方块，玩家要踏上对应颜色的方块才能前进，比如红玩家要走红方块。往前走获取道具，路途出现的幽灵只能用剑攻击。接下来的路依然是按照图腾+回力镖的搬运方式前进，只不过要注意立足点的颜色方块需选择对应的玩家作底层。钥匙在高台的宝箱上，把红玩家扔过去获取钥匙后再用回力镖回收就可以过关。

❷ 前进后刷出敌人，这些幽灵也有红绿蓝三色，让对应的玩家用剑攻击就能消灭。获取钥匙后前进开门，里面会刷出第二批敌人，只是高度都变成了2段和3段，全灭敌人后过关。右侧藏在草丛里的按钮是用于开启右侧宝箱的，不要忘记获取。

❸ 让蓝玩家用回力镖获取炸弹炸开方块，启动三人开关后出现许多颜色方块，用对应玩家作底层+回力镖接应的方式前进，沿路还要进行炸弹接力。炸开方块后的左上侧有个心触角敌人要注意，接下来的颜色方块通路要站到边缘处，方便下一块的玩家组图腾，在红色方块处组成3层图腾让中层玩家把上层玩家扔到上层。踩开关后架桥过关。

❹ 通过颜色方块后刷出敌人，消灭后可以获得三心的宝箱。三人同时踩开关会出现鬼怪型的敌人，这些敌人一旦碰到玩家就会把他举起来扔下去，此期间可以通过同伴攻击来援救。这些敌人的特点是被剑攻击一次会缩一下，再攻击才能打中。被打中后会瞬移到玩家背后偷袭，掌握这个规则就能马上转身反击，全灭鬼怪后过关。

特别任务建议

由于本关对颜色有要求，所以在任务③里不仅要熟悉地形，清怪时的效率也要提高。



推荐服装：剑士の服、风使いの衣
特别任务：①打破所有气球后过关；②攻击力、防御力变为一半；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶开场就是黑暗的房间，把这里的所有火炬点燃就能过关。这里绕圈的鬼怪只会照明，并无害。道具在中间与左上、右上角的位置。获取后去点火炬，先点燃门前的2个火炬；接下来从右侧的楼梯上去能看到另一个火炬，这里让手套玩家按住Y搓火球，弓箭玩家再对着火球射出火箭点燃火炬（单人模式下需要让手套玩家对墙扔火球让它反弹，弓箭手再对反弹的火球射击）；最左侧还有3个火炬，用空气壶把另外两个玩家送过去，先让手套玩家来到左侧点燃2个火炬，再重新走一次把弓箭玩家送到左侧射火箭点燃高台上的火炬，全部点完后大门开启过关。

❷依然是昏暗的场景，这里会出现黑色的鬼怪，要细心观察以免被偷袭。启动三人开关后出现钥匙，兵分两路让非空气壶的玩家去右侧的移动平台，剩下的组成图腾去左侧用空气壶吹掉钥匙的火墙，钥匙也会顺便吹到右侧玩家手上。接下来三人汇合来到右侧开关处，把持钥匙的玩家抬起来组成2层图腾站到边缘处，空气壶玩家上楼梯来到高一级的台阶对钥匙玩家使用空气壶，这样就能把钥匙玩家吹到对面去了。钥匙玩家踩机关后去开锁就能过关。

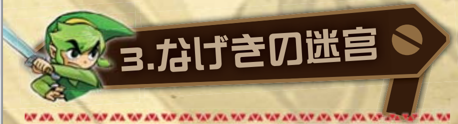
❸本关要和小鬼们玩捉迷藏，北侧有三道上锁门需要3个钥匙。钥匙被小鬼抬着到处跑，追逐攻击就能抢回来，拿到钥匙后动作一定要快，否则会被小鬼抢回去，毕竟它们会穿墙，最好路途上有伙伴接应。注意路上有些大坑，不要掉下去了。三道门只有最后一道是需要2层图腾开启的，打开门后过关。可以看到这些小鬼在开门后会变得无精打采，想必也是觉得玩家过关后没人陪它们玩而感到寂寞。

❹第一场是杂兵战，这些颜色鬼怪看到玩家会不断后退，只能3人配合前后包夹它们才能攻击到。消灭它们后会出现死神中BOSS，让手套玩家点燃周围的火炬照亮它的身姿，再让空气壶玩家把它吹倒，这时候就能直接攻击它的本体项链了。注意BOSS的攻击会熄灭火炬，记得随时点上，弓箭手也可以通过火箭快速点燃火炬。BOSS进入第二阶段后高度会改变，依然用同样的方法对付，只不过是空气壶需要3层图腾来吹而已，胜利后过关。



特别任务建议

在任务②里建议全员都穿上“剑士の服”维持攻击力。



推荐服装：剑士の服
特别任务：①壶掉落时任务失败；②不远离宝玉的情况下过关；③在黑暗场景下过关

❶启动黑球后会出现顺次消失的方块，迅速过桥。获取道具后触发这里的黑球就能往前去开启两个黑球、一个火炬，左侧需要钩爪勾炸弹开启，右侧需要空气壶触

发，北侧的火炬直接扔火球点燃。由于立足点会消失，3人必须快速并接近同时完成此步骤。完成后就能过关。

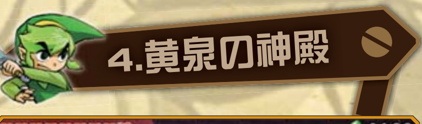
❷ 组2层图腾点燃火炬，通过时限方块来到北侧，左边的火炬点燃后可令左侧出现宝箱，用空气壶把钩爪玩家吹过去，再让他钩住对岸的人回来就能安全开启宝箱。前往右侧启动三人开关后附近马上刷出敌人，直接砍掉后前进继续发现第二批敌人，注意观察方块的消失顺序然后全灭敌人就能过关。

❸ 来到右侧点燃火炬，顺着时限方块走，利用图腾+钩爪移动到左侧。组3层图腾点燃火炬，通过方块后用空气壶把2个玩家吹到右侧，他们再组成图腾点燃火炬就能开启通路。消灭出现的敌人后过关。

❹ 中BOSS战，接近泥人后它会使用范围攻击让玩家暂时不能行动，利用道具先击晕它再用剑攻击（有“剑士の服”时用剑气也能击晕它）。打倒一只后会再刷出四只，难度并不高，全灭后过关。

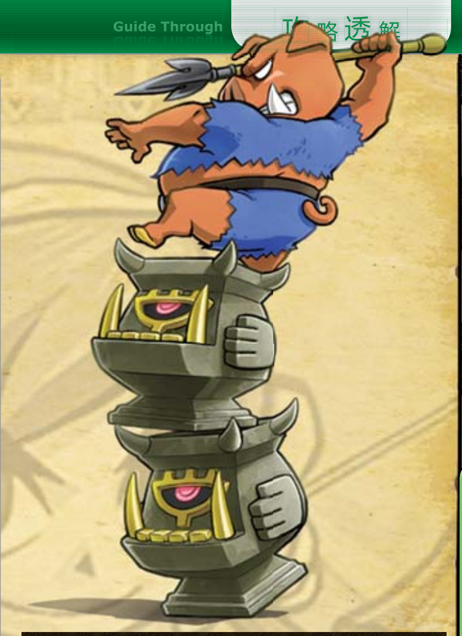
特别任务建议

任务③里要是不熟悉地形还是老实穿上“カンテラス-ツ”吧。





推荐服装： 剑士の服
特别任务： ①低血量过关；②掉落时任务失败；③在限制时间内过关



❶ 获取道具后会刷出一波敌人。由于环境昏暗，先点燃中央的火炬再战斗，全灭敌人后过关。

❷ 3人会在不同地点开始，附近会出现不同颜色的鬼怪。先合流再分别对付它们，往北前进启动黑球，通过时限方块后对付一群木乃伊，全灭它们后过关。

❸ 再次出现颜色方块，一边通过一边消灭敌人前进就能过关。在泥人的区域里因为场地狭窄，要格外小心。

❹ BOSS战，ダムダム的弱点很显眼，玩家攻击对应颜色的圆球就能造成伤害。第一阶段在它高速旋转时不用攻击，等冲撞完转速变慢后再下手。当3个球都熄灭时它会眩晕，此时组图腾把玩家扔上去一顿乱砍。第二阶段时BOSS会纵向移动，打完脚部的两个球后上方的球需要叠3层图腾才能攻击到。第三阶段BOSS会使出绕圈的激光，我方攻击的方式不变，只是3层图腾要打的球多了一个。

特别任务建议

任务③里依然建议全员穿上“剑士の服”增加效率。

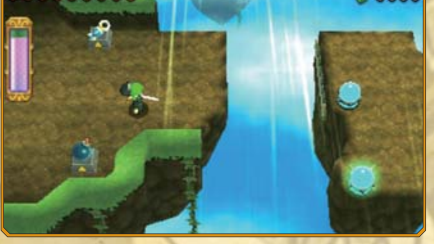
可获得素材一览

小关卡	无特别任务	特别任务①	特别任务②	特别任务③
1.まやかし屋敷	かぼちゃ人参、かぼちゃ人参、なにかのエキス	かぼちゃ人参、かぼちゃ人参、スパイダ–レ–ス	なにかのエキス、なにかのエキス、ポウのたましい	スパイダ–レ–ス、スパイダ–レ–ス、ねじれた小枝
2.くらやみの館	かぼちゃ人参、かぼちゃ人参、スパイダ–レ–ス	スパイダ–レ–ス、スパイダ–レ–ス、ポウのたましい	スパイダ–レ–ス、スパイダ–レ–ス、ねじれた小枝	ポウのたましい、ポウのたましい、マグマのしずく
3.なげきの迷宮	なにかのエキス、なにかのエキス、ポウのたましい	スパイダ–レ–ス、スパイダ–レ–ス、ねじれた小枝	ポウのたましい、ポウのたましい、マグマのしずく	ねじれた小枝、ねじれた小枝、まよけのお面
4.黄泉の神殿	スパイダ–レ–ス、スパイダ–レ–ス、ねじれた小枝	ポウのたましい、ポウのたましい、マグマのしずく	ねじれた小枝、ねじれた小枝、まよけのお面	マグマのしずく、マグマのしずく、まよけのお面

天空区域（天空エリア）



1.空中庭园



推荐服装： 剑圣のよろい、ア–ムロイドの服
特别任务： ①不使用剑过关；②逃离フォ–ルマスタ–的魔爪；③掉落时任务失败

❶ 本关出现逆风场景，走过去会被风向影响，需要一直推动左滑杆才能慢慢通过。3人获取道具后用远程道具触发对面2个黑球，注意弓箭会被风向影响，往上走一些才能射中。谨慎过桥后前方会遭遇两名金骑士，先用钩爪把盾弄掉后再收拾。组成3层图腾让钩爪玩家在上层，把2人扔上台阶后保持2层图腾的状态钩住对岸的木桩过岸。对岸的机关需要用炸弹开启，先让左侧的炸弹玩家把炸弹扔在钩爪玩家能钩到的地方，再让钩爪玩家去开启台阶上的黑球，架好桥后合流再开启网下的黑球。通过惊心动魄的断桥后过关。

❷ 系列玩家可能开场会被满地的小鸡吓一跳，小鸡按A捡起来便可以在空中滑翔，往右侧滑是正确路线，记得在经过的平台上休息一下不然会掉落。右上侧高台上的宝箱可以通过中途有升降平台的区域滑翔过去，待全员来到最深处时会刷出带头盔的敌人，用钩爪把头盔弄掉就能轻松解决，全灭敌人后过关。

❸ 先组2层图腾，逆风触发黑球后就能过去对岸。往右侧前进组图腾炸掉挡路的方块后把玩家扔上去，一人抓着小鸡飞到前方区域触发黑球就能架起桥。接下来获取钥匙有操作难度，让炸弹人与弓箭手同时踩开关，钩爪玩家逆风钩钥匙过来。这里的时机很紧张，钩到钥匙后要立刻往上走不然会被风吹下去，开门后过关。

❹ 打杂兵的关卡，都是老面孔。打完第一波后会有第二波增援，注意不要掉落，全灭敌人后过关。

特别任务建议

任务①里各自穿上增强道具性能的服装会简单些。任务③因为很容易被风吹掉，操作一定要谨慎，特别是拿钥匙那段路。





推荐服装：剑圣のよろい、ア–ムロイドの服、风使いの衣
特别任务：①在限制时间内过关；②掉落时任务失败；③打破气球的话任务失败

❶ 获取道具后前进，逆风中全灭杂兵后上方的门开启。前方先让钩爪玩家抓住铁网，再让空气壶玩家把他吹到对岸。依次把两名钩爪玩家都送过去后让他们组成图腾，上层玩家钩住移动的铁网就可以过去右侧踩开关，三人同时踩开关后过关。
❷ 乘上升气流来到平台后刷出一波敌人，平台上的秃鹰经过一段时间后会重复刷出。先利用北侧炸弹骑士扔过来的炸弹对付左侧的投枪骑士，然后右侧的铁球骑士用空气壶玩家把炸弹吹过去解决。最后组成3层图腾，上层玩家为空气壶玩家，去北侧把炸弹吹过去就能攻击到炸弹骑士。全灭敌人后过关。
❸ 本关再次出现平衡板，要是3名玩家都一股脑冲刺立马就会摔下去。最妥当的方法是让空气壶玩家先过去，站到中间让钩爪玩家能够抓住他直接过去。中间的路程有两个激光球，托起空气壶玩家组成2层图腾把它们吹下去，接下来如法炮制过掉这座桥。下一段路很考验配合，先让空气壶玩家去右边吹上面的炸弹，炸掉两个陀螺后另一个玩家加快脚步去右边把空气壶玩家扔到上锁的门那里，不要影响剩下两个玩家。然后两名玩家下去一左一右处，让右侧的玩家钩炸弹过来扔给左侧的玩家炸陀螺，时机需要把握好。全部陀螺炸掉后钥匙会掉在中央的平台上，如果刚才空气壶玩家已经在对面待命的话就方便多了，先把钥匙扔过去，再让钩爪玩家顺次站在中央平台上用钩爪拉住空气壶玩家过岸。
❹ 中BOSS战，飞碟型敌人，会喷出燃烧一段时间的火焰弹作为攻击手段。四角的机关可以用空气壶吹动产生上升气流，待BOSS飞到某一角时就可以吹动上升气流让BOSS眩晕，此时钩爪玩家迅速把炸弹勾过来然后扔上去就能伤害到BOSS。由于BOSS的眩晕的时间很短，3人都需要预判它移动的路线否则很可能赶不及。第二阶段BOSS会露出眼球，射出的火球数量更多，同样用上升气流击晕它，因为这时候眩晕时间变长所以反而更好对付。空气壶玩家负责吹机关，另外两人组成图腾，待BOSS眩晕时把玩家扔上去乘着上升气流来到眼球边攻击就能伤害BOSS，打到红血时它会坠机，直接上去一顿乱砍就能胜利。

特别任务建议

由于本关有平衡板，任务②就很考验配合，笔者建议还是在单人模式完成此关……

3.飞龙の砦



推荐服装：剑圣のよろい、ブ–メラン酋长
特别任务：①关卡内会降下火山弹；②攻击力、防御力变为一半；③掉落时任务失败

❶ 开场3人先站上移动平台再启动黑球，获取道具后组3层图腾砸扁弹簧机关，再启动黑球开门。来到吹风的地方先让紫色台阶升起帮我方挡风，再利用图腾+回力镖的搬运方式来到移动平台，再次让黄色台阶升起后就能来到对岸。让锤子玩家来上层砸木桩，接下来需要顶着风前进，启动三人

开关后过关。

② 需要顶着风走依次出现的路，过桥后会出现一个金骑士，血量颇高。来到玻璃桥上还是要逆风前进，即使不启动这里的墙也过得去，但操作要比较小心，建议还是升起紫墙让后半段路轻松点。来到深处同时踩开关会刷出一波敌人，是之前见过的冰魔法师，这里需要看情况切换紫墙与黄墙，否则很容易被风吹走，全灭敌人后过关。

③ 再次出现颜色方块，用对应颜色的玩家作底层叠图腾前进。踩开关后出现蓝色方块，先让锤子玩家捡起小鸡，再让蓝色玩家作底层组成图腾飞过去对岸（如果蓝色玩家拿锤子就省去此步骤）。踩对岸开关后架桥，用锤子把木桩砸掉就能通过了。对岸的两个金骑士用锤子消灭掉，回力镖玩家触发上方的黑球开启左边的门。蓝色玩家再带着小鸡飞去机关处踩开关把另一扇门开启，这样就能启动三人开关了。启动风机关后往下方走来到需要滑翔的区域，乘着风往北滑翔就能过关。

④ 对阵3个飞龙兵，平常在它们在空中时只能依靠水柱+2层图腾的高度攻击，不过这样相当限制自己的走位，建议还是等消灭2只后再采取这种打法。飞龙兵会从空中突进下来，然后使出3段剑攻击（最后一下是回旋斩），可以趁它攻击时绕到背后，等攻击动作过后再砍。有时候俯冲也不一定会停留在地面，这点要注意，全灭敌人后过关。

特别任务建议

特别任务②里穿上“剑圣のよろい”或“ブ－メラン酋长”，即使面对3个飞龙兵也不虚。





4.天空の神殿

推荐服装：剑圣のよろい

特别任务：①在限制时间内过关；②没有道具的情况下过关；③低血量过关

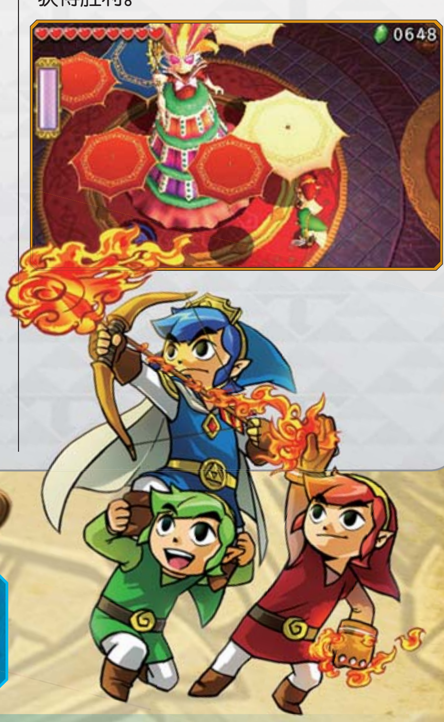
① 随意挑选喜爱的道具然后乘上透明云出发，道具建议带上弓箭、回力镖与火焰手套。本关是杂兵Rush战，都是以前见过的敌人。第一关用炸弹与弓箭对付；第二关为水上的敌人，迅速上岸消灭掉水蜘蛛后再攻击其他敌人；第三关为冰上的敌人，先用手套烧掉冰雕像再对付其他敌人，全灭敌人后过关。

② 同样是杂兵Rush战，推荐道具为回力镖、火焰手套。第一关熔岩场地，投枪的2段敌人可以组2层图腾对付，躲在熔岩里的敌人可以乘上移动机关直接撞死，火蝙蝠自然是用回力镖收拾；第二关流沙场地，用火球烧掉带绷带的木乃伊，其他便用老方法对付；第三关是黑暗场景，有鬼怪与火焰铁球的敌人，迅速把场地上的鬼怪砍死，在比较小的场地里对付铁球骑士有些难度，一定注意不要被逼进墙边，否则躲不开，保持回力镖击晕+砍一刀后跑的节奏过关吧。

③ 依然是杂兵连战，这次道具带上锤子对付骑士。第一关让锤子玩家对付前排的骑士，另外两名玩家对付后排的两个投枪骑士；第二关可以依靠走位让炸弹骑士满场扔炸弹，运气好的话其他难搞的敌人会被炸死，当然要注意自己别被炸到了；第三关对付2个飞龙兵，这次它们会喷火，而且由于场地比较狭窄，更加考验玩家的走位，全灭敌人后过关。

④ 对阵最终BOSS，シスタ－レディィ会没收我方的道具，只能回归原始用剑战斗了。第一阶段很简单，组3层图腾把2个玩家扔过圆形的护罩，然后再把一个玩家扔到高台上用剑砍魔女就可以了，注意魔女除了会扔伞攻击外，还会用伞把高台的玩家弹开。第二阶段是追着某个颜色的玩家攻击，不是目标的玩家从背后攻击即可。第三阶段是打棒球

游戏，魔女会向玩家发射带色彩的电球，在电球落地前让对应颜色的玩家把它打起来（直接落地时电球必定会命中该颜色的玩家）。此时反弹的电球会改变颜色，继续让对应颜色的玩家去接球才能继续反弹，比如说球变绿时让绿色玩家去攻击球。不断反弹后电球会逐渐变大，足够大后反弹给BOSS便能伤害到她，趁她眩晕的时候赶紧上去补刀。第四阶段BOSS会变成小林幸子造型固定在中央，周围会有与颜色方块一个性质的伞转圈。组成3层图腾，让中层玩家的颜色与转圈伞的颜色相同，再把上面两个玩家扔去对应伞上攻击BOSS，其中白色的伞是任何玩家都可以站上去的。注意BOSS会给伞放闪电，在伞上面砍的玩家注意不要贪刀。BOSS还会把周围的伞当飞行道具扔出去攻击，所以在外围的玩家也不能大意。攻击至一定血量时BOSS会开始往地面扔伞放圆形电流，地面有范围提示只要观察就能躲开，到红血阶段时BOSS还会升起一层高台。此时组成3层图腾，待BOSS往地面放伞时，可以直接走到与下层玩家颜色相同的伞上，等待伞自动飞到BOSS身边时用剑砍几下就能获得胜利。



特别任务建议

由于BOSS战会强制没收道具，无论是哪个特别任务，还是选择“剑圣のよろい”最为安定。

可获得素材一览

小关卡	无特别任务	特别任务①	特别任务②	特别任务③
1.空中庭园	コッコの羽毛、コッコの羽毛、真红のパ–ル	コッコの羽毛、コッコの羽毛、天龙の尻尾	真红のパ–ル、真红のパ–ル、あざやかな羽	天龙の尻尾、天龙の尻尾、ヨウセイモドキ
2.カラクリ浮游城	コッコの羽毛、コッコの羽毛、天龙の尻尾	真红のパ–ル、真红のパ–ル、あざやかな羽	天龙の尻尾、天龙の尻尾、ヨウセイモドキ	あざやかな羽、あざやかな羽、オ–ロラスト–ン
3.飞龙の砦	真红のパ–ル、真红のパ–ル、あざやかな羽	天龙の尻尾、天龙の尻尾、ヨウセイモドキ	あざやかな羽、あざやかな羽、オ–ロラスト–ン	ヨウセイモドキ、ヨウセイモドキ、ハガネの仮面
4.天空の神殿	天龙の尻尾、天龙の尻尾、ヨウセイモドキ	あざやかな羽、あざやかな羽、オ–ロラスト–ン	ヨウセイモドキ、ヨウセイモドキ、ハガネの仮面	オ–ロラスト–ン、オ–ロラスト–ン、ハガネの仮面

通关后

八大区域打完后去裁缝屋造出“レディワンピ”，穿上后去城堡就能触发剧情，观看完通关动画便会返回标题画面。读取通关存档后前往城堡发生剧情，公主会把自己穿过的“ダサイいタイツ”送给你……接下来就是自由行动了，以完成所有特别任务与收集要素为目标吧！



本作的解谜与操作难度都比较亲民，但因为强调“三人合作”的主题，在容易遇到各种牛鬼蛇神的情况下难度反而变相提高。不过这并不影响本作的欢乐度，36套服装帅气或逗趣的造型、槽点满满的剧情、互相配合或陷害的队友以及各种有趣的机关，都让本作能成为一款联机悠闲佳作。

文 乌冬 美编 咕噜

研究中心 Research Center



RPG 角色扮演

3DS

七龙战记Ⅲ 代码 VFD

セブンスドラゴンⅢ code:VFD

SEGA Games	日版	2015年10月15日
无对应周边	1人	6469日元

相关攻略研究：Vol.239

游戏通关后会追加隐藏的迷宫，里面有更厉害的BOSS供玩家挑战。这次研究就送上隐藏迷宫的攻略，另外还有各角色的约会事件。

约会事件

通过完成任务可增加NPC好感度，NPC的好感度提高后可在**マイル－ム**的桌上获得他们送来的便当，当提升到最高时还能获得其ID，这样就可在**スカイラウンジ**的柜台处选“他の仲间と利用”进行约会（**スカイラウンジ**需要改修到最高阶段）。每个角色都可进行3次约会，最后一次可获得道具，其中包括某些职业的强力武器以及实用的饰品等，各角色对应的物品如右表。

角色	对应物品
アリ－	プリンスガ－ド（饰品：30%的几率防止全异常状态）
ジュリエッタ	リトリ－トリング（饰品：SPD+50，回避率+5%）
ナガミミ	EX/樱花の巫女（决斗者武器：ATK+90，MAT+84）
チカ	散/咲（武士双剑：ATK+118）
リツカ	天丛云剑（武士一刀：ATK+118）
ミオ	マインドブ－スタ－（饰品：攻击时EX槽的增加量上升）
ユウマ	圣铳ゲオルギア（特工武器：ATK+128 MAT+116）
ヨリトモ	シャイニングリング（饰品：ATK・MAT+15，CRT率+15%）
ウラニア	イシュ・チェル（命运占卜者武器：ATK+83 MAT+107）
エ－グル	ニナルナイフ（符文骑士武器：ATK+115 MAT+120）
サイラス	ジェイラ－ハ－ツ（魔术师武器：ATK+81 MAT+116）
ブリジルト	ヴァリアントMk.Ⅲ（清道夫武器：ATK+140）
ブラスタ－レイブン	NAV3.0（神之手武器：ATK+134）

隐藏迷宫——幻影首都・影

宝箱信息	
封印区レデイン：最下层	SPアップEX×5
古代遗迹レデイン：海拔191m	フイクスエアロ×3
展望台4F	ドラゴン幼体×5、ユコンヴアサラ（魔术师最强武器）、ククルカン（命运占卜者最强武器）、キャツトテイル（饰品）、ヒュプノ结晶
エントランス	ミルロメデイス×3、アルゴスメダル（饰品）
ムラクモ本部	ドラゴン幼体×3、天羽々斩（武士最强双剑）
境界线	ライヒトトラクト－ア（清道夫最强武器）、妖刀ソルデイス（符文骑士最强武器）
影α	辐射爆碎の手（神之手最强武器）、フイクスエアロ、バッドガ－ド、Vol.0/霸道一闪（决斗者最强武器）
影β	アタックリングEX×2、ヒュプノ结晶、グレネリンコ（特工最强武器）
影γ	ドラゴン幼体×5、天之尾羽张（武士最强一刀）



攻略要点

●通关后读取存档，传送界面会增加新的传送点“幻影首都・影”，传送过去后和正门前广场的**アイオト**对话支付 50Dz 就能进入隐藏迷宫。

●迷宫内通常遇敌都为龙系敌人，比一般的敌人要强不少，等级有 70 级以上才不会太吃力，没有的话可以在存档点旁边用地图技能“**キラ－ズアトラクト**”练练级。大多数的一般战斗用清道夫的“**ア－スクエイク**”就能应对，当然前提是得把“**ア－スクエイク**”和“**爆药ボ－ナス**”的等级都升满，然后装备**リトリ－トリング**（约会事件报酬）和**フェザ－リング Ⅱ** 提升速度，保证战斗能先出手，这样可减少意外和节省不少时间，再保险一点可以用符文骑士的“**身代わり**”吸引火力。

●迷宫内的宝箱有各职业的最强武器，记得要回收。

●迷宫中的 BOSS 为正篇 BOSS 的加强版，顺序为水门的幻视龙王・影、最上阶的幻视暴刃・影、学都**プレロマ**龙杀剑封印区的幻视火天・影、本馆 4F **レストフロア テラス**的**チカ**＆**リッカ**、**ムラクモ**本部的**ユウマ**、千鸟ケ渊海上公园的幻视母龙・影、影 Ω 的**ブラスタ－レイブン**。注意这些 BOSS 的能力都比之前提升了不少，挑战前最好将 EX 槽蓄满，嫌战斗提升得太慢也可以用**ドラゴン**幼体或回据点的**ネコカフェ**用高级**ネコ**缶。以下为各 BOSS 的打法。

BOSS 幻视龙王・影

正篇中第 3 真龙**ニアラ**的加强版，推荐挑战等级为 75 级以上。和正篇一样，BOSS 的魔法攻击非常厉害，推荐带上能加魔防 Buff 的符文骑士，而且这个职业还有用来吸引火力的“**身代わり**”，可以保证其他职业的安全。攻击以各职业的奥义为主，如清道夫的“**ア－スクエイク**”→奥义→“**ア－スクエイク**”、武士的“**不动居**”→奥义，又或是魔术师“**メイジズコンセント**”→奥义。一轮下来后 BOSS 不死也半残，接下来用普通技能补刀，如武士的“**不动居**”→“**十六手诘め**”，魔术师“**メイジズコンセント**”→“**マナバレット**”等。

BOSS 幻视暴刃・影

第 6 真龙**ヘイズ**的加强版，推荐挑战等级为 80 级以上。打法和上个 BOSS 差不多，符文骑士吸引火力，其他角色用奥义主攻，



另外符文骑士的奥义和“ブレイブソ－ド”也不用省着，看 BOSS 血量不多的时候和其他职业一起攻击以求尽快击破。

BOSS 幻视火天・影

第 4 真龙**ヒュプノス**的加强版，推荐挑战等级为 85 级以上。“一の太刀”依然是要重点防范的对象，看到准备动作时下回合就要选择防御，如果不幸中了这招的技能封印状态就用决斗者的队伍支援效果来解除。由于 BOSS 的攻势凌厉，我方 HP 消耗得很快，魔术师也得时不时要腾出手来回复，只要熬过了“一の太刀”的回合，击倒 BOSS 就是时间问题。

BOSS チカ&リッカ

就是正篇中的**チカ&リッカ**加强版，名字也没变，推荐挑战等级为 90 级以上。两人的招式多为近身的物理攻击，可以让魔术师用“ヴェイル”系魔法为符文骑士加上反击铠甲，这样吸引火力的时候还能顺便蹭点血，特别是**リッカ**刚好还弱火、雷、冰三种属性。注意击倒其中一个后另一个就会强化，蓄力后的攻击为即死级别，一定要用单体支援效果打消。

BOSS ユウマ

ユウマ的加强版，推荐挑战等级为 95 级左右。和正篇的**ユウマ**一样加强版每回合都会将 HP 回满，需要一回合内将其 HP 全部打完才能击破，不过由于加强版的 HP 提升了不少，就算奥义连发一回合也比较难秒掉，这里建议换神之手上场，其奥义带行动不能效果，让 BOSS 中了的话他就无法回复 HP，可以在接下来的回合用强力技能补刀击破，但行动不能效果也是一定几率的，如果没中就读档重来吧。

BOSS 幻视母龙・影

第 2 真龙 ND 的加强版，推荐挑战等级为 95 级以上。和正篇一样，BOSS 会频繁使用蓄力增加物理防御力，得用魔法型职业主攻，而物理型职业要攻击的话一定要带上单体支援效果，只要能应对好这点就不会有太大的问题。

BOSS ブラスタ－レイブン

学神之手的奥义时碰到过的 BOSS，虽然这次我方能 3 人挑战，不过由于 BOSS 的能力也提升了不少，还是不能大意，推荐挑战等级为 98 级左右。队伍人选推荐魔术师、符文骑士和清道夫，其中魔术师的奥义是关键，这招附带麻痹效果，成功麻痹 BOSS 可大幅降低其输出，如果未能成功麻痹建议 S/L，奥义用完后就用“**メイジズコンセント**”→“**マナバレット**”主攻；符文骑士依然是用“**身代わり**”吸引火力，如果 BOSS 中了麻痹，就见缝插针使用奥义和“**ブレイブソ－ド**”；由于 BOSS 的招式多以物理攻击为主，所以清道夫的轰音也可以多多活用，等 BOSS 麻痹后再用“**ア－スクェイク**”→奥义→“**ア－スクェイク**”的 Combo，打完一套就专心加 Debuff 和用道具为队伍回复。

●打完ブラスタ－レイブン触发剧情，对话中选“战う”最后要打一只リトルドラグ，能力很弱，以我方现在的实力随便一招就能秒掉，之后迎来 Ending；选“战わない”则不用打，直接迎来 Ending。





掌机王自由谈

栏目主持：马修

8月份的《机战BX》再次在3DS平台掀起了又一波的热血大战后，一直对“《机战》系列”持有深深的爱和执念的古梓同学，在历经3个月的奋战以及透彻深入地了解后，而为我们发来了本作的点评，本辑收录的便是该篇文章。大家如果有对游戏的看法、有什么游戏人生的感悟、有印象深刻的事件甚至有什么故事，也都欢迎投稿至“掌机王自由谈”，来和大家一起分享你的感受、心情和故事吧！

文 古梓

照亮未知之光
——简评《机战BX》



《超级机器人大战BX》（以下简称《机战BX》）作为3DS上第二款《机战》游戏，难免令吾等一众《机战》玩家对其心怀期待，毕竟前作《机战UX》的表现绝对可圈可点。记得《机战BX》刚公布的时候，笔者甚至幻想着它的综合素质能够和《机战UX》持平，可吾友当时就强调该作绝对不可能有《机战UX》的水准。之后通过官方那几个月来对《机战BX》的宣传，笔者的确嗅到一种奇怪的味道：《机战》宣传过度强调战斗动画不乏两个原因，除了战斗动画外毫无亮点可言，又或者官方将精力过度投入于演出效果以致忘记了其他必需关注的点。结果很不幸地被吾友的乌鸦嘴言中，耗费了将近两个月时间写完本作日记的笔者不得不承认一件事情：《机战BX》的确达不到《机战UX》的高度，至于为什么，且听咱慢慢道来。

顾此失彼的音画表现

客观地讲，《机战BX》的声音表现基本延续前作《机战UX》，比如BGM的选择，比如某些煽情曲目的继续沿用，所以这一方面和前作表现力持平。不少原作曲目的效果可圈可点，不过碍于3DS的硬件性能，表现力始终无法得到质的提升的确令人比较无奈。而且不知道算不算审美疲劳，同样的曲目，《机战UX》能给人一种极尽煽情之能事的感觉，套用到《机战BX》却总让人觉得少了些什么。而且本作新的原创BGM谱写得比较普通，再对比起《机战UX》的那些原创角色BGM，水平差了绝对不是一星半点，甚至于通关后，笔者居然连一首新曲目的旋律都没能记住。



再说说本作的战斗动画表现，这个应该是官方公布《机战 BX》时的第一大亮点，因为本作的机体建模终于摆脱了任天堂掌机《机战》近年来一直被人诟病的马赛克泛滥现象。虽然笔者并不是很抗拒屏幕上充斥着马赛克这个问题，可经历了从 NDS 到 3DS 四款《机战》游戏的洗礼，心中难免会产生某种疑惑：为什么过了那么多年，这马赛克的问题仍旧那么严重，难道真是顽疾无法根治吗？单就这一点而言，《机战 BX》迈出的这一步看似很小，却是整个掌机奶粉作《机战》里程碑式的一大步。其实细看那几款马赛克严重的《机战》，各位不难发现，问题的症结在于制作方老是将细小的机体建模直接拉伸到镜头前，原本建模就做得不够精致，再一扩大可不就是满屏的马赛克嘛。实际上官方也曾采取过折中的处理方式，几款 PSP 的《机战》便这么搞过，那就是在机体拉近镜头的时候拿特写替代掉，不过这终究是治标不治本。再看《机战 BX》的机体建模，整体轮廓线条分明，用色鲜艳，如此高质量的建模即便直接拉伸填充到整个屏幕上都不会出现马赛克问题。其实单单制作方勇于重新描绘建模并且提升解析度，便不难看出本作的诚意和良心。

可惜无论是官方还是我们，都把问题想简单了，首先全部重新绘制 2D 建模带来的是更大的人工成本的投入，这在奶粉作《机战》中是一笔不小的开销，难免顾此失彼。于是，我们便看到了一些《机战 UX》便有参战的作品，比如《剧场版 机动战士高达 OO》和《剧场版 超时空要塞 F》等除主角机外全部都照搬前作素材；再如《魔神凯撒 SKL》的主角机更是除了新招之外其他全部都没有重制，有的顶多是加入一些静态特写敷衍。其次，高清建模和原作播片素材间的过渡没有处理好。当初掌机《机战》引入播片动画旨在弥补过分单调的动作表现并增强画面的魄力，而且这些播片效果的确是当时那些马赛克画面所无法比拟的，可现如今《机战 BX》既然已经实现了高清建模，为什么还要用一些原作的素材呢？无他，简化机体动作设计和描绘而已（其实就是偷懒），但也因此暴露出一个很大的问题：建模的清晰度居然比动画素材要高，导致一到播片阶段就各种不协调，比如《绝对无敌雷神王》的主角机。最后也是最麻烦的地方，由于从宣传阶段便拼命鼓吹战斗动画高清无马赛克，使得动作设计上固步自封，导致很多机体动作僵硬，运镜毫无灵性，这一点上，本作原创主角机的战斗动画表现尤为明显，本来“《机战》系列”的原创主角机绝对是最被看重的一个点，必定要追求更热血更震撼的演出效果，可到头来它的表现力简直就是本作的垫底王：动作设计过分单调，特写切入过于草率，镜头毫无冲击力，收招动作更是傻出了新高度。相比起来，《机战 UX》的主角机虽然充斥着各种马赛克问题，但表现力却完胜于它，真真令人唏嘘不已。

当然了，本作的战斗动画并非一无是处，有些机体的动画甚至可以说是惊艳。比如《机甲界加里安》的兰贝尔那部蓝色座机，旋转剑刺入时造成的火花猛烈喷射，又刚好飞溅到突进画面中机体头部，和其特写配合得简直天衣无缝。再如《SD 骑士外传》五名高达族后裔的战斗动画，各种高清特写插入，各种闪得人眼花缭乱的 3D 特效，再辅以高速变化的镜头，以及大量忠实还原原作动画的细节铺垫，单战斗动画这一项便绝对是本作的亲儿子待遇。

矫枉过正的诸多设定

《机战 BX》有很多设定都是《机战 UX》的延续，比如连续目标补正和双机组队的搭档系统。真正意义上新增的系统大概只有部队点数了，该设定很像奖杯成就系统，需要达成各种繁琐的条件才能获得相应点数，而累计点数到一定程度则会得到丰厚的奖励，玩起来相当有趣。不难看出，这次制作人宇田步的确很用心地根据《机战 UX》的玩家反馈，对《机战 BX》的设定作了很

大一番修正，可惜这位制作人显然经验不足，结果导致本作诸多设定都充满着矫枉过正的意味。

初玩《机战 BX》，笔者就感觉很诡异，说本作难度低吧，敌人攻击力很高攻击欲望相当强烈，几乎没几招就能把你满改的主力打残；可你要说它难度很高吧，杂兵从头到尾HP都没见怎么涨过，始终徘徊于1万左右，而 BOSS 的 HP 量对比起之前几作也显得十分小家子气，就连最终 BOSS 的 30 万 HP 在我方群殴下也毫无气势可言。后来笔者反复验证，才发现这一切原来是诸多设定的不合理所造成的。

这些年，《机战》已经沦为简单无脑游戏的代名词，“只要改满一部强力机体，丢出去便可以一机无双”的言论不绝于耳。于是，《机战 BX》故意降低了我方机体的装甲上限和底力等级，即便满改之下装甲强度依旧单薄得很。你如果玩“单机无双”，遭到敌人围殴时，任你回避性能再高，在暴力的连续目标补正效果之下最终还是会无法回避，只能靠特技和装甲硬撑，结果不言而喻。然而制作方却将本作杂兵 AI 设定成优先攻击范围内 HP 较高的我方机体，等于留了一个罩门，只要你全员平推便可以避免如此险象发生。再配以《勇者王 GaoGaiGar》主角机自带的降低敌方地形适应提升我方地形适应，以及《巨神高克》某坦克的降低敌人命中回避率等各种效果，战斗突然变得毫无技术含量可言。更狠的是，不知道制作人是不是担心这么简单玩家还玩不下来，本作新增了角色特性系统，类似于以前《机战》中的信赖补正效果，可以从命中回避格斗射击技量几个层面给予临近机体能力加成，而且该效果还是可以叠加的。试想一下，在一个拥有很强格斗必杀的机体四面围上有格斗特性的角色，那么最终这一招的攻击力得提升到何等地步？



说到针对前作的修正，这里就不得不提一下合体攻击数值的设定。《机战 UX》中虽然不乏合体攻击，但攻击力有限，而且合体攻击不能附带援护攻击，所以往往一个合体攻击给敌人造成的伤害还不如两人同时发招高，除了观赏性和某种情怀使然，合体攻击俨然就是鸡肋一块。本作就不一样，因为合体攻击的攻击力数值远远高于其他必杀技，瞬间就提升了合体攻击的存在价值，但却演变出另外一个局面，即有合体攻击的都是狠角色，任你 BOSS 机体再怎么强劲，在合体攻击面前完全不堪一击，于是乎，连外观霸气、攻击力不俗的圣战士系列隐藏机体雪霸和兹华斯也远远不如迷彩翼霸来得实用——因为人家可以和 N 部奥拉机体发动合体攻击。

提到隐藏机体，自然得说说本作的隐藏要素，《机战 UX》的诸多隐藏要素真是令人又爱又恨。爱的是可以令许多原作本来必死的敌我双方角色复活，而且并非只是一个简单的机体加入，这些复活的角色还会积极参与到之后的剧情里，其中有笑点也有泪点，甚为有趣；同时，因为隐藏要素收集条件是可以继承到下一周目的，且一旦收到某个隐藏角色，下一周目即使什么都不做，该角色也会照样加入，使得整个收集过程相当简单方便。恨的自然也是这个可继承的系统，试想想万一你第一周目时或无意或有意收到某些角色，那代表着只要是继承周目以后的流程，你永远都无法体会到这些角色极具原作味道的死亡剧情，要知道那些剧情普遍都充满着煽情意味，加之《机战 UX》优秀的剧本，会完美演绎出一幕幕悲情的戏码。所以《机战 UX》的继承隐藏要素设定，等于不给玩家任何选择的权利，这种处理方式可以说毫无人性化可言。到了《机战 BX》，依然是大量隐藏要素，这些要素依然是许多原作必死角色的重新加入，但这一次却没有了继承的可能，表面看给予玩家自主选择的机会，每一周目都可以走原作剧情，或者救下这些必死的角色，这理应是极好的，可偏偏官方为了体现这些隐藏要素的价值，硬给塞了一个必须收齐所有隐藏要素才能开启的隐藏最终关——这下好，单一周目内如何收齐所有隐藏要素等于是本作给玩家带来的最大

难题，虽然随着官方攻略本的发售，这些条件已然明朗，可根据选择分支路线的不同，某些必要条件和不必要条件混合在一起，仍难免令人凌乱。如笔者这般有着严重强迫症的玩家，更是每周目都要收齐所有要素，直接导致通关流程只能选择单一方式，从而失去了游戏的灵活性。

平淡无奇的剧本

当初拿到游戏开始玩的时候，又是那悲伤的曲调，又是那熟悉的大字报，又是那不断变化的各个世界中的邂逅和战斗，使得笔者曾一度坚信本作的剧本能和《机战 UX》并肩……然则这两个月下来，咱却发现两者完全不可同日而语。虽然始终紧扣住“超越世代传承的钢之意志”这一主题，但整个过程实在是乏善可陈。

首先本作剧本中很多参战的原作动画要不就是如《剧场版 超时空要塞 F》彻底没原作剧情，要不就是《剧场版 机动战士高达 OO》和《机动战士高达 UC》那样原作剧情几乎拿来简单凑数的，还有《勇者王 GaoGaiGar》般各种原作剧情阉割。也许你会问，本作参战的动画作品本就不多，这一折腾，剧本流程岂不很短？可实际对比，你会发现本作的剧本流程长度并不比《机战 UX》短多少，为什么？大量凑数关卡呗。如此处理导致前期剧本十分拖沓无味，到中后期才开始有点爆发的味道，可惜这时候热血场面是多了，却已经快到结尾，始终无法让人打得尽兴。更要命的是，本作剧本从初期开始就文字量超多，可其中有价值的信息量却极少，说白了就是废话连篇，明明同一个场景就能说明白的事情，还非得整一连串场景切换前言不搭后语的乱扯。暴露出来的当然是编剧的文字整合功力，因为无法以精简的对白来完成剧情交代以及人物刻画，便只得以大量文字场景的堆砌来达到这效果。

其次本作虽然也加入了关键台词语音，而且量还不少，甚至照样用到《机战 UX》的大字报效果，本来理应能很好的煽动玩家情绪才对，可到头来却基本没什么用。皆因本作编剧根本无法很好地引导玩家的情绪，《机战 UX》在故事还没有完全铺开前，就可以用很多搞笑且十分自然的桥段设置令玩家一边充满期待，一边以十分放松的心态继续玩下去，而后连一场激烈大战将热血气氛烘托到顶点，紧接着，之前的铺垫到后期更是大量展开，使得整个剧本严丝合缝，一气呵成。再看《机战 BX》，轻松欢快的剧情几乎没有（明明这个可以有的），惟一一场搞笑戏份就是《机动战舰》的一日舰长选美大赛，可惜不过昙花一现。在剧本进展到中后期前，整体剧情都像是一杯白开水，虽然没有明显的硬伤，可就是让人提不起兴致，非要忍到后期几场大战才终于有点热血的味道，然而热血中的煽情戏份反倒因为前期铺垫不足显得异常的突兀。



最后，也是“《机战》系列”的重中之重——原创剧情编撰。虽然本作设定了一个很大的世界观，而且除却那些异世界的故事，单单发生在本篇世界的那些原作故事居然能算是比较完美地融合到统一世界观之中，这应该算是本作剧本的一大突破。毕竟这些年来，《机战》面对诸多参战原作世界观的处理方式几乎都是一味简单粗暴的穿越，什么平行世界多元宇宙的，能这么用心以时间列表的方式展现出整合得比较合理的世界观属实难得。可无论是原创主角方的剧情还是原创敌势力的诸多设定都显得很模式化，假设你把这些角色都除去，会发现本作依旧是个比较完整的故事。这个要如何理解呢？简单一句话：主角毫无存在感。

说了这么多，虽然都在表达笔者对本作的不满意，可转念一想，现如今，作为《机战》旗舰作版权系列最终章的某游戏都能烂成那种地步，你还如何去苛求一款单纯的奶粉作，要求它必须好成怎样呢？虽然二者本来就毫无可比性，但细心一比较不难发现，在这种严酷环境下，《机战 BX》仍能在某些方面体现出制作人的良苦用心，或许这便已经足够了吧。



3DS 钢铁帝国

厂商：Teyon　类型：STG

评论人：刘鸡蛋　评分：8.5

以前曾在 MD 上表现卓越的这款飞行射击游戏，再度移植到了任天堂的掌机平台，相比 GBA 版和 MD 原版，本次移植的画面自然也再上一个档次，除了精细度外，该作在整体上都体现着金属的色调，与标题的“钢铁”更加吻合。开启 3D 后虽然没有明显的出屏感，但多层次的纵深场景也足以展现本作的诚意。另外由于是双屏显示，各种信息都显示在下屏，因此上屏的游戏画面显得更加纯粹干净。与金属感和火爆感并存的画面相比，反倒是那些带有浓厚时代特色的音乐，不容易给人留下什么印象。

作为传统的弹幕游戏，难度自然是有保证的，而可选的速度型与火力型两种倾向的战机，除了给玩家更好的选择，也让玩家有了更多的游戏体验。游戏中的逆向关卡同样充满挑战，这种反其道而行的设定不仅让玩家有不同以往的体验，也催生了双向射击这种更加自由的操作设定。而登场的敌方，陆地和空中的各种杂兵级兵器可谓是种类丰富，各种大型 BOSS 更是让人印象深刻，与其战斗到最终胜出时往往会有强烈的成就感。

飞行射击游戏没落已久，而能在这个氪金弹幕手游泛滥的时代，在 3DS 上重温这款具有挑战性的真正弹幕射击游戏，也是一个不小的惊喜。



PSV 东京迷城国度

厂商：Falcom　类型：RPG

评论人：魔法小糖球　评分：8.5

Falcom 在 PSV 平台推出的这款 A・RPG，看封面就知道在人设上并没有怎么用心，感觉就是把《闪之轨迹》的几个人物稍微做了修改，略乏诚意。但是游戏的故事方面还是很不错的，日系角色扮演的味道满满。游戏途中还为玩家很贴心地标示出了主线支线的事件触发点，地点之间快速移动减少了在街上跑来跑去的时间，也大大方便了“路盲玩家”们。游戏的战斗系统相当的简洁，却不乏爽快，招式的衔接相当顺畅。不过游戏地图的字体还是和之前的作品一样，没有和地图一起等比例放大，看起来实在是有些累。

画面来说还是相当不错，虽然似乎套了之前游戏的壳子，但还是做了不少的优化，尽管如此，还是避免不了一些小狗牙——当然，刚开始发售时的某个良性 BUG 也足以让玩家印象深刻。而音乐方面，依旧是非常的“Falcom”，感觉和往常的作品没什么两样，也就是往常的套路——温馨的城镇 BGM，带感的战斗 BGM，惟一的不变是处处不变，可以说，此作在音乐方面的表现平平。

总体来说，《东京迷城国度》是一款很不错的角色扮演游戏。如果是 Falcom 的死忠或者日系 RPG 爱好者，还是推荐尝试一下。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



掌机市场扫描

文 德科

接近年底，掌机市场虽然比之前的淡季有所好转，却也没什么升温的趋势。PSV被自家高层爆料“已经没有第一方大作游戏处于开发中”，千不该万不该，居然说这种话，须知游戏玩家都是很敏感的，一个念头就可能放弃购买主机或者放任主机吃灰，生活尚且要有盼头，更何况玩游戏呢。虽然后来这位高管人员又出来圆谎，但是这样临时工的乌龙希望以后不要再犯了。说这样就影响了PSV的销量有些言过，但是从和店里的顾客交流的过程中不少人都说到了这件事，再加上最近多款人气游戏都没有第一时间发售中文版，在这个空窗期赶上这样的话题多少显得有些凄凉。主机价格方面倒是变动不大，还是稳定在1100元左右，国行版贵100元。选择性的锁区已经是老问题了，现在的玩家在购买时基本上都会强调要“无锁地区版”，毕竟如今的游戏对于网络还是十分依赖的，有情怀的玩家大多“年事已高”，退出江湖了，对于更年轻的消费群体而言，完整的游戏体验才是放在第一位的。

3DS《怪物猎人×》已经近在眼前，不断在游戏发售的压哨时间继续放出的新情报让本来就火热的期待度持续升温，随之走高的还有首发第一批游戏的预定价格，现在已经有靠近450元的趋势了，至于会不会像之前那样发售后价格迅速回到正常，就要看出货的数量了，现在可能还要加上一项就是烧录卡第一时间的对应与否。说来这也是一种尴尬的矛盾，PSV没有破解，中文游戏销量看好，鼓励了厂商的汉化力度，而3DS玩家抱怨七国语言，厂商又苦于盗版，最后只好来日方长了。日版的红色和白色New 3DS LL虽然破解无望，但是因为颜色好看，还是受到了玩家的青睐，目前已经涨到了1200元，当然玩家也可以等到游戏发售后选择限定版主机。9.2版本以下的破解版主机越来越少了，价格自然是越来越贵了，这里还是建议玩家不要痴迷于破解，或者等到《怪物猎人×》发售之后根据能否游玩再决定购买计划也不迟。SKY烧录卡目前还是没有版本限制，也能当做一个折中的方案。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品的报价仅供参考，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	900	980	1900（破解版）	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	990	880	1080	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	900	1050	750	50	60	90
广西南宁	光派电玩	1100	1050	1250	800	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	880	880	1080	880	68	98	168

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	950	1100	—	70	130	230	320	—
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	750	1100	300	70	100	200	300	450
广西南宁	光派电玩	980	1150	300	80	150	250	350	480
安徽合肥	大拇指电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560

硬件短消息

New 3DS LL《怪物猎人×》狩猎手柄

品　　名	モンスターハンタークロス ハンティングギア for Newニンテンドー3DS LL
出　　品	Hori
对应机种	New 3DS LL
官方价格	2570日元

《怪物猎人×》即将发售，Hori参考以往自家手柄的设计经验，专门为本作设计了一款New 3DS LL手柄。手柄的L和R键自然不用说，连ZL和ZR键也添加了更容易按下的辅助机能，大幅提升了经常需要用到所有按键的《怪物猎人×》的操作性，让猎人的狩猎更加得心应手。手柄外观为黑色，正面和背面都有游戏四大标题怪物的图腾标志，迎合游戏的主题。发售日和游戏一样为11月28日，有兴趣的猎人不妨和游戏一起入手。







PSV多用途迷彩包

品　　名	PSVita用マルチカモフラケース
出　　品	A'class
对应机种	PSV-2000/PSV-1000
官方价格	1058日元

一款多用途的PSV迷彩包，特点在超简约的设计，没有边袋和网袋等会占用到主空间的部分，让爱机可以独占全部空间，同时内侧的柔软素材可以给予爱机很好地保护，除了PSV之外，用来装3DS LL或手机也是可以的。双拉链设计方便开合，并且无需将拉链全部拉开，只开一边就可以从包的侧面装入或拿出主机。颜色有绿和灰两种，都为点阵花纹，很有数码产品收纳包的风格。













游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

amiibo 新玩法，自制桌游乐趣多

苍穹 提供

任天堂在2014年底发售的周边产品amiibo，如今已然成为游戏硬件、软件以外的又一大盈利点。那么除了与3DS、Wii U游戏联动，以及作为装饰摆设外，amiibo还能做些什么呢？一位名为Zoql的网友就结合amiibo自制了一款桌游，其中的奇思妙想着实让人称道。

《BattleCON 任天堂全明星大乱斗》正如其名，是由桌游《BattleCON》和《任天堂全明星大乱斗》相结合的产物。游戏设置了4名可操作角色：来自"《马里奥》系列"的马里奥、库巴、罗塞塔公主以及来自"《塞尔达》系列"的林克。amiibo可以生动地展现出角色形象，具体的玩法基于《BattleCON》规则改编。每名角色配有9张卡牌，包括专属技能卡、专属基础卡、参考卡、双面卡各1张，以及5张风格卡（红色）。此外，每位玩家还能得到6张通用基础卡（蓝色），包括冲刺（Dash）、攻击（Strike）、射击（Shot）等，代表角色可以做出的不同动作。展开攻防时双方各出示1张风格卡和1张基础卡，从上到下三行分别表示射程（Range）、威力（Power）、优先级（Priority），两张卡牌拼在一起的数字之和为结果。优先级大的一方先结算卡牌效果，对方必须处在射程范围以内攻击才能命中，成功命中就会扣除与威力相等的血量，而游戏的最终目标是将其他玩家的HP都减为0。攻击有可能导致双方的位置发生变化，根据威力还会触发眩晕效果，令对方无法





▲ amiibo的功能类似于"棋子"，即使没有也可以用自制的立卡来代替。





▲每名角色自带9张卡牌，参考卡上记载了他们各自的特殊技能。

白菜：非常敬佩这种能够自创游戏的玩家。

还击等等，此外每个角色的专属技能也可以起到扭转乾坤的作用。

相比其他《BattleCON》类桌游，本作的最大亮点无疑是结合了游戏里的设定，技能效果都取自原作、经过精心设计。在《任天堂全明星大乱斗》游戏里拼得你死活我、感觉手指酸痛后，来一盘桌游比拼脑力、相互算计，也颇有乐趣喔！





▲红色底的角色风格卡和蓝色底的通用基础卡是展开攻防的基础。





▲风格卡和基础卡拼在一起，就可以向对手发动攻击。





《火焰之纹章0》势如破竹！新作《幻影异闻录FE》、经典作《封印之剑》等参战！



任天堂于11月7日召开的TCG游戏——《火焰之纹章0（サイファ）》网络直播会中公布了即将发售的第三弹补充包《迈向希望的双剑》部分卡牌信息，以及第四弹补充包与第五弹补充包的收录作品。第三弹将在12月10日发售，收录势力为《火焰之纹章if 透魔篇》和《苍炎之轨迹》，同日还会发售新的预组《苍炎之轨迹篇》，购入特典为3DS原创主题“大合唱火焰之纹章”。其中最让人惊讶的莫过于第四弹新公布的一款作品——《幻影异闻录FE》，能预想到这是配合新游戏而推出的宣传攻势。事实上Wii U游戏《幻影异闻录FE》的早期购入特典也包含特别



苍穹：《系谱》和《776》应该也会出卡，《外传》和《圣魔》就难说了。

的限定卡牌。第四弹补充包将于 2016 年 3 月 17 日发售，总计收录《纹章之谜》、《觉醒》、《幻影异闻录 FE》三款作品。而后续的第五弹补充包也公布了参战作品，分别为《晓之女神》与《封印之剑》，喜欢这两款经典作品的玩家不要错过。



▶和第二弹《光与暗的神焰》相同，SR 卡的卡图均采取拼图形式。





▲第三弹的收录势力之一、《苍炎之轨迹》的新卡牌。



▲《幻影异闻录 FE》赠送的限定卡牌，属于早期购入特典。



▶直播会上也公布了一些《幻影异闻录 FE》的卡图。

《怪物猎人 ×》蓄势待发！官方举办 TVCM 完成披露发表会

白菜 提供

Capcom 在 11 月 9 日，于东京举办了一场“TVCM 完成披露发表会”，为当时不久后即将发售的《怪物猎人 ×》宣传造势。众所周知，“《怪物猎人》系列”向来都有请日本艺人合作的传统，这次参与发表会的，除了制作人辻本良三和小岛慎太郎之外，还有艺人井上聪、DAIGO、松冈茉优与武井壮。大家一起配合屏幕上播放的 TVCM 制作花絮，讲述了拍摄时的种种趣闻。



▲除去两侧的制作人，中间四人从左至右分别是松冈茉优、井上聪、DAIGO 与武井壮。

TVCM 的拍摄时间从早上 4 点开始持续到深夜 23 点，导演并没有提出特别具体的要求，让艺人们自由发挥。四人虽

然差不多都是头一次见面，不过摄影时一直保持着和乐融融的状态。身兼运动员与艺人双重身分的武井由于是初次游玩本系列，在拍摄过程中得到了系列老玩家、重度宅艺人井上的亲切指导，包括各种武器的使用方法等等。而武井每次发动“瞬间回避”的时候口中也会念念有词。松冈小姐则是从头到尾都沉浸在猫猎人的治愈感之中。经过长时间的磨合，四人最终已经能够完成相当完善的配合，以及熟练发动狩技。虽然身体很疲惫，但大家在都不约而同地表示“摄影过程非常愉快”。估计当读者们拿到本辑《掌机王 SP》的时候，TVCM也已经开始播放了，大家不妨搜索看看吧。















编看编享

栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



HKT48巡演集大成之作——《HKT48全国巡演 全国统一还没结束 FINAL in 横浜竞技场》DVD/BD

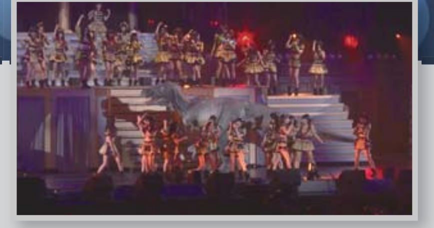
推荐人群：48系粉丝、偶像文化爱好者



在之前的栏目中笔者曾介绍过HKT48巡演的番外篇，而这次要介绍的则是巡演的完结篇。和巡演的其他公演一样，这次的公演同样也制作得非常用心，充满了话题性和新鲜感，可以说是今年48系里不得不看的演出之一。

DVD/BD的主要内容是于今年6月27日、28日在横浜竞技场举办的巡演的3场最终公演。作为最后的集大成演出，这次采用了新的歌单，并加入了各种特别演出，如在《Alive》和《Show Fight》两首歌里请来了仿真恐龙一起表演，成员被恐龙吃掉，再在下一首《心之脱出游戏》里从气球里变出来，应了当时由《侏罗纪世界》引起的恐龙热潮。

这次演出的小队曲也非常有亮点，包括了各种令人意想不到的洗牌，如本来



是属于HKT里萝莉属性的矢吹奈子和田中美久的《傲慢嘴唇》，却让辈分最大的指原莉乃和多田爱佳来演唱，反差和娱乐效果满点。另外还有3名第二期选秀生的首秀，每人在3场演出中各担任了一首小队曲的Center。不过要说本场演唱会最大的惊喜，就要数成员们组成的铜管乐队了。全部成员秘密进行了为期两个月的乐器训练，在舞台上为观众演奏了完整的《飞翔入手》，HKT48的团结性在这次演奏里一展无遗。全体演奏完后还有本村碧唯用架子鼓、山下艾米丽用吉他、以及穴井千寻用贝斯伴奏的《Only You》和《人生就是摇滚》两首曲子，都给观众留下了深刻印象。

作为演唱会压轴的是指原莉乃承诺的获得总选第一的泳装出演，并且还在曲子中现场换装，一展好身材，让观众大饱眼福。



除了横滨竞技场的演出外，这次的DVD/BD还收录了今年3月巡演的冲绳公演。由于是风景优美的冲绳，所以使用了少有的露天舞台，歌单的看点是三味线版的《大家一起吃樱花》和《恋爱幸运曲奇》，非常具有当地特色，另外结尾的《蜜瓜汁》一曲里还有烟花演出。



特典之一是铜管乐队的纪录片，包括了成员的训练过程和采访，可以看到成员从拿起乐器一刻到正式表演期间的成长，特别是某些从未接触过乐器的成员，可以说相当不容易。另外还有巡演的成员评论影像也非常值得一看。而Making部分按照惯例收录了巡演的台前幕后，包括成员彩排以及各种逗趣瞬间，结合本篇观看效果更佳（笑）。





《游戏王》卡牌对战器“Ygocore”

推荐人群：《游戏王》爱好者，卡牌游戏爱好者



在第237辑的“编看编享”中，白菜已经跟大家说明了我处于《游戏王》的卡牌圈中。《游戏王》历史悠久，至今已经发展了将近20周年，其卡牌和动漫还在不断发展中，玩掌机的玩家或许也见过该系列从GB时代发展至今推出的多款游戏，不过随着卡池的不断更新，这些游戏也逐渐被淘汰。目前《游戏王》卡池已经多达7000

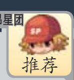
余种卡片，还有增加的趋势，就算是今年年初的《游戏王 双重战力SP》，卡池也和现在有600余张的差距，导致现环境下的大部分主流战术无法实现，哪怕再出新作，大概最多也只能玩半年左右。这里就给各位介绍一款完全免费而且实时更新，PC和安卓系统手机都能够使用的对战器——Ygocore（手机版叫“YgoMobile”）。



该对战器的对战界面和《游戏王 双重战力》的形式一致，背景图可以在游戏根目录的textures文件夹内更换。卡片效果的处理方式完全自动，只需要确认要发动的效果即可自动处理，非常方便。游戏内收录了目前为止所有OCG化或TCG化的卡片，且能自由选择，组卡无需花钱，只要能搜索到相应的卡片就能放入卡组。想和好友对战的话，只需要在联机模式中输入相同的服务器IP地址、端口和密码，点击“加入游戏”即可进入房间对战，非常方便。另外把密码的形式稍作更改，还能在单局、比赛、双打这三个模式选择（密码前缀“M#”为比赛模式，“T#”为双打模式）。

推荐的服务器地址为“IP：122.0.65.73”，端口输入233/23333/1998均可。

最后附上下载地址http://www.ygocore.ys168.com/，嫌麻烦的读者直接在搜索页面填写“娱乐力量全开”即可找到，完整版游戏和游戏的更新包都会以最快速度在这里更新。无论是周围没有牌友，还是不想玩实卡，或是在买卡前想先测试一下卡组构筑的玩家都可以试试。



《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》动画

推荐人群：“《高达》系列”作品、战争题材、机器人动画爱好者



本作是“《高达》系列”的最新动画作品，于今年10月4日在日本开播，每周日更新。剧情围绕两段关键字展开，一是“具有强烈戏剧性，以少年们的故事为主的高达”，二是“实现阶段性变革的高达”。在目前已播出的剧集中，以上第一点内容得到了充分的体现，剧情很多细节都非常写实，主角众人各自的性格都能表现出世界观，他们在残酷的环境下努力生存的经历，能将观众很好地引入到剧情中。第二点虽然目前不算很明显，但是从每集动画片头曲的高达造型可以略微感受到高达的变化。这次的主角机是在300年前的“厄祭战”中使用过的高达机体之一，由于经过了漫长的岁月，机体的装甲劣化无法发挥本来的性能，但随着目前的战斗次数增加，机体的配置有着略微的改变，机体最终会变成什么样子，实在是令人期待。



古林



一拳打出热血沸腾——《一拳超人》

推荐人群：少年向热血漫画读者、搞笑作品爱好者、绘画兴趣者



在日本少年漫画的悠长历史上，有过许许多多的热血男儿。他们有的从低处摸爬打滚，经历无数挫折得以不断成长；又或是从高处狠狠跌落，经历跌宕起伏的奋斗过程，最终再次昂头挺胸地屹立于山峰之巅。然而纵观过往，确实难以找到像《一拳超人》的男主角埼玉般，从一开始就站在无人能及的高度，并在世界生死存亡之际悠然登场，以一拳解决所有问题的男人。兴趣使然成为英雄的他因为三年的肌肉锻炼而失去了一头秀发（笑），从故事最初就是一位独孤求败的无敌强者。这无疑是一本异色的少年漫画，也是能够把搞笑、热血与人情味集一身的优秀作品。

■ONE老师所绘制的原作漫画虽然简陋，故事的完成度却非常高，看得人津津有味。

《一拳超人》的原作者为网络漫画家ONE，他在2009年开始于网上连载漫画，显然也不过是一次兴趣使然。可因为其惊人的故事完成度与充满趣味的可看性，累计阅读人次竟高达1000万次，人气高得难以置信。直至今日，ONE老师仍在本作的官网上发布免费连载，虽然画风十分简陋，却成功笼获了无数读者的心。

而后在2012年，经典热血运动漫画《光速蒙面侠21》的作者村田雄介老师在与原作者进行一番协商后，开始绘制《一拳超人》的重制版，并在“隔壁的Young JUMP”网站上发布免费连载。村田老师以其惊人的画力重现了原作每个帅气的画面，甚至把每格漫画都画得如同原动画关键帧一般精致。网上有许多只对漫画格子进行截图并制作成连续动画的GIF，画面连贯得甚至连背景反射都毫无瑕疵，分镜能力也让人叹为观止。



▲在重制版25话中，村田老师以全彩漫画的方式绘制了金属骑士登场时的连续镜头，远景反射、背景移动、烟尘特效、动作缓冲等等一项不落，画力惊人。

如今《一拳超人》又正式推出了动画版，监督为夏目真悟。动画镜头在沿用重制版完美分镜的基础上，又加入了更具张力的夸张画面，看得人激动不已、热血沸腾。从原作到重制版，再到这次的动画版，这部作品玩出了层出不穷的花样。对于喜爱少年系热血动漫画的读者来说，绝对是一款不得不看的超级作品！

白菜：由“中老年合唱团”（JAM）献上的动画主题曲十分具有中毒性。

轻松日语教室

今天又有新鲜出炉的蛋疼新闻和变态等着大家围观，这次的等级很高喔。后文山山老师聊了聊日本的万圣节庆典，让原本对万圣节印象只有南瓜头罩和火鸡的白菜，也知道了日本人这么会玩。不知道以后这风潮会不会传到中国来呢……

栏目主持 白菜

潜入排水渠男子遭到逮捕

11月9日，日本兵库县警生活安全特搜队与东滩警察局，以违反“县迷惑防止条例”的罪名，逮捕了一名居住神户市东滩区的28岁男性上班族。而逮捕的原因令人啼笑皆非：该男子涉嫌于8月16日在道路两侧的排水渠中偷窥女性的裙内风光。

根据警方提供的证词，道路两侧的排水渠宽约55厘米，深约60厘米。男子将铁制的格状铁盖掀开，钻进排水渠平躺，然后从盖子下方偷窥路上行走的女性。报警的受害人是一名37岁的女性，她在上午7点50分左右经过此地，因发现从铁盖下伸出的毛发，进而察觉到这一惊悚的事态。被逮捕之后，男子也承认了自己从凌晨3点左右便潜入排水渠，一直在偷窥女性的裙底。

然而令人最为意外的是，在网友的讨论中，有人扒出2013年的一条东滩区的新闻，发现内容与这次的事件几乎如出一辙——这家伙竟然是再犯！而在当时的调查取证过程中，男子曾表露出自己“下辈子希望变成道路”的愿望。



そこまでしてまでみたいものか？

译文：想看小内内到这个地步？

きめえ。吸殻（すいがら）とか液体（えきたい）捨（す）てられたらどうすんだ。

译文：好恶心。要是有人丢烟屁股和液体什么的进去该怎么办。

再犯（さいはん）するほどいい眺（なが）めなのかな。

译文：风景有好到需要再犯的地步吗。

戦国（せんごく）の世（よ）なら忍（しの）びの者（もの）として活躍（かつやく）しただろうな。

译文：如果是战国乱世，这货也许会作为忍者而活跃的吧。

宽约55厘米，深约60厘米的排水渠里竟然躺着偷窥者，简直是正常人的思维所无法理解的。其实白菜个人认为，这名男子并非纯粹为了看小内内，而是因为这种行为所

带来的背德感，让他能享受到一种的刺激的感觉。在这种刺激感的驱使下，这名男子才会多次实施这一行动，其目的性应该早已脱离了偷窥行为本身。当然思维正常的人也不用尝试去理解了。

这里还有一则有趣的衍生话题。当这条新闻传开的时候，某好事的日本技术宅网民立刻在电脑上用3D模型制作了一个还原场景，让初音未来从路上走过，自己则以排水渠视角来观看其裙底。最后该网民的总结是：完全没有任何感觉（笑）。

日本人过万圣节

文 山山



前几天刚刚过完万圣节，朋友圈被日本的小伙伴们各种刷屏。西方国家的万圣节似乎都差不多，但在东方，惟独日本的万圣节独自进化，俨然成了日本特有热闹祭典一般的节日。

万圣节是西方国家的一个传统节日。据说这一天夜晚是一年中最容易闹鬼的夜晚，已故之人的鬼魂会在这一天到处游荡，企图找到活人来获得重生。而活着的人害怕鬼魂夺生，便在这一天扮成鬼怪吓走鬼魂。这原本是天主教会的传统节日，主要流行于英语使用区。当晚小孩会穿上化妆服，戴上面具，挨家挨户收集糖果。次日则举行重大的弥撒，追思圣徒。

随着全球化的发展，万圣节像其他西方的节日一样传到了日本，没想到十分对日本人的胃口，很快就被日本人本土化，进化成日本人心中最喜欢的万圣节模样。参加人数逐年增长，在年轻人中广受欢迎。整个十月每天都是万圣节的氛围。日本各地早早就纷纷举办万圣节变装游行活动。电视台纷纷制作万圣节特辑，明星们纷纷变装。公司、学校纷纷举办万圣节Party，大家在一片黄色中欢乐地度过节日。也有人说日本万圣节红火不过是商家的阴谋，节日红火了之后商家们纷纷获利。百元店8月就开始贩卖万圣节商品了，一到万圣节，各处商店亦沉浸在一片黄色的海洋中。

国外的万圣节是小孩子的变装会，但是日本的万圣节却是大人们变装玩得很嗨。而且国外的变装也不是随心所欲想变就变，基本上都局限在恐怖系列，吸血鬼啦、魔鬼啦。但是日本就不同了，想变装成什么都可以，完全是一个Cosplay的大战场，为了不让自己的角色和别人的重叠一个个想破脑袋。日本的万圣节俨然成为了一个老少皆宜的集体祭典，这很符合日本人的胃口。日本人喜欢这种热闹而转瞬即逝的活动，就像春天的赏樱、夏天的烟花大会一般，一大群人在某个时间点里从日常中解放出来，置身另一个疯狂的世界中。在这个与宗教无关，做什么都可以的自由热闹的祭典里。可以堂堂正正地变装，跟陌路人一起游行玩耍，

不过也有市民对万圣节相当排斥，每到万圣节当天晚上，到处都是垃圾和骚乱。有民众谴责道：你们还真好意思，在给周围添麻烦的同时，一个个玩得那么欢。而不仅仅是垃圾，设施的损坏也是问题，去年单单是涩谷就出动了200人的机动队员。为此日本万圣节反对派们纷纷发表如下的想法：“最讨厌日本的万圣节了，万圣节根本就不是这样的活动，什么都不知道只是想要多一些喝酒聚会的机会吧。不希望这样将美国的传统随意模仿然后正当化。”“讨厌逐渐侵食日本文化、商业主义至上的万圣节。”“万圣节Party什么的，明明就是只有现充会去参加的活动吧。”“借万圣节之名变装的团体们真心好吵，请别给店铺们添麻烦！”

除了万圣节之外，日本在庆祝情人节、圣诞节等西方传统节日时，隆重程度都超过了本尊。也许在不久的将来，日本人会挺起胸膛说这些节日是日本的也说不定呢。



游望远镜

不知各位玩家有没接触本月的重头大作之一《辐射4》呢？本人可是每天晚上都玩得不亦乐乎，沉迷在废土中捡破烂，欣赏各种黑色幽默的剧情，美式RPG的优点可见一斑。话虽如此，无论是日式还是美式的RPG，我都报以同等喜爱的态度，无论游戏的形式如何，优秀的故事剧本始终是最重要的。那么接下来就看看这些日本游戏制作人本月又有什么逗趣表现吧！

栏目主持｜果汁



高木谦一郎

“《闪乱神乐》系列”制作人，目前制作中的最新作为《女武神驱动 比丘尼》

本周购买的游戏是《星战前线》、《神圣王国》、《索菲的工作室》！但是，并没有玩的时间。



11月19日

昴星团：猛然发现我6月买的那几个PS4游戏，到现在为止也只玩过《血源诅咒》而已，唉，青春啊……

白菜：最后一句话即视感强烈。

古林：这不就是我现在的状况吗！

马修：简直和我现在的状态一样！

苍穹：《神圣王国》我也想多玩玩的，但时间都被《跨界计划2》这黑洞吞噬掉了……

果汁：买了游戏却没有时间玩——这是众编真情实意的感叹。



小岛秀夫

“《合金装备》系列”制作人，最新作为《合金装备V 幻痛》

《星球大战》新闻Vol4推出了（笑）。



11月15日

昴星团：如此炫酷造型的光剑真的不会伤到自己么……？

果汁：上个月的《哥斯拉》也好这次的《星战》也好，小岛真喜欢老系列的东西。



志仓千代丸

Mages.社长兼游戏制作人。代表作“《命运石之门》系列”，最新作为《混沌之子》和《命运石之门0》

啊，今天是小虎的生日。虽然它自己肯定没有发现，但还是恭喜它迈入15岁了！



11月1日

古林：猫猫的年龄能直接从它的毛色看出来呢。

马修：15岁的老猫还这么萌……

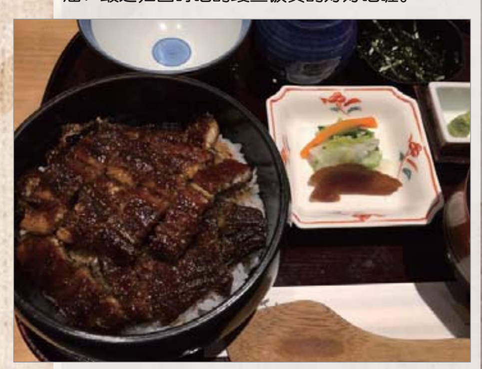
果汁：猫无论在哪个年龄段都那么可爱！



小林裕幸

CAPCOM游戏制作人，代表作为“《战国Basara》系列”

今年只剩下40天了吗，每一天也要努力加油！最近归国时吃的鳗鱼饭真的好好吃喔。



11月21日

古林：……我从没有吃过有这么多鳗鱼的鳗鱼饭啊！救命！

果汁：小林制作人真是吃了什么就发一条推特，感觉他每天都努力都放在寻找食物上了。



山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

为了追求理想而离开原本的环境虽然有其乐趣，但大多数场合下，理想就会马上被新的现实所侵蚀。原以为理想的环境，其实是建立在忍耐的基础上。因此我想试着保守地说，在原本的环境下尝试做更快乐的事也不错。

11月5日

昴星团：说得不错，要更换环境，就要做好被新环境折磨的觉悟，当然更不要忘记自己换环境的初衷。

果汁：有时候抱怨自己所处的环境不好时不妨认真思考一下，真的有自己想象的那么糟吗？



坂口博信

游戏制作人，代表作为“《最终幻想》系列”

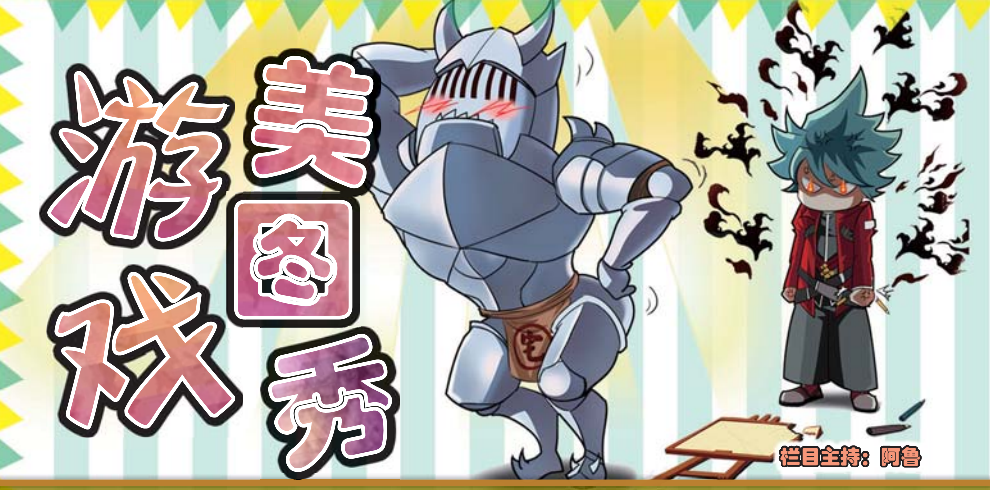
购买了大量个人用的玩偶。



11月4日

古林：这如果摆上一整个架子似乎会有些惊悚的感觉……

果汁：这到底是什么玩偶啊，好吓人啊！



本月的大片向作品《跨界计划2》让负责攻略的2位小编面临修仙境地，为了致敬他们，本辑美图秀特意挑选了本作为主题！……话虽如此，对于超人气拍档有栖零儿与小牟的偏心似乎还是太重了，不过有什么关系呢，他们也是本次名正言顺的主角队。

果汁：主角组闪亮登场！……以及乱入忍者一名。

白菜：那谁凑什么热闹，滚出去！

果汁：零儿与小牟真是很受欢迎呢！


苍穹：哈肯没有参战，就意味着没有楠舞神夜（哭）。
苍穹：希斯这个角色说话太 2 了……真是浪费人设。
白菜：游戏里吉尔都说了，才没有这种美国人。
苍穹：小牟在本作的尺寸见长，想想《无限边境 超越》的 OP 真是恍若隔世。
白菜：布利塔这一作就是个吃饱了撑的来占 BOSS 格子的。

幸闪 必加魂

㊀○○○ 栏目主持：阿鲁

《超级机器人大战BX》（以后均简称为《机战BX》）发售至今已经有段时日了，因为本作的剧本无论是文字量还是信息量都十分庞大，其中还涉及到时间悖论的问题，整理起来颇为耗时，为了方便各位读者理解，接下来笔者将以关键词作为线索，帮助大家串起本作主线剧情。

文 古梓

㊀ 境界

在《机战BX》的世界中存在着诸多不同的世界，这里均称之为“异世界”，比如骑士高达所处的世界（出自《SD骑士外传》），迈锡尼（出自《真魔神 冲击！Z篇》）以及本作的原创敌势力迪斯鲁克（DEST ROOK，以后均简称为DR）。这些异世界到底是在什么时候诞生的已经不得而知，应该是比太古还遥远的过去就存在着的，比迈锡尼大战的3万年前还要久远。在遥远的过去，异世界的人相互间成为朋友，互相协作的事情时有发生，可异世界间的交流并非只培育出繁荣和富饶，也诞生了心怀鬼胎的人。之后引发的便是异世界人之间的战争，战争不断蔓延，没多久便成了席卷所有异世界的大战。所幸，异世界的很多人深知，战争如果再持续下去，只会伤害到世界和人类，于是拒绝战争的贤人们为了终结战争，造出断绝异世界间联系的力场，这个力场则被称为“境界”。因为这个境界，异世界间再无法自由往来。



力场的能量源自境界之力，并且为了维持境界还创造出被称为“次元的守护人”的格力特法尔赛巴（以后均简称为G法尔赛巴）。法尔赛巴诞生出来的地方处于所有异世界中心位置的世界，即本篇的舞台“起始之地”。虽然因为这境界的形成终结了异世界大战，可毕竟是赶造出来的系统，所以邪恶的势力最终还是找到了经由起始之地前往其他异世界的方法，如此一来，俨然成了中转站的起始之地就变成异世界大战的主战场。于是便有了本篇3万年前和迈锡尼之间的战争，这一战作为守护人的G法尔赛巴分离出四个至宝，丧失了

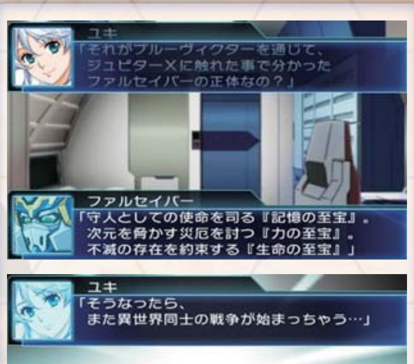
维持管理境界的能力，作为紧急措施，他只得将境界之力交由当时古代人幸存的最后一人，即本篇的女主角优希来继承，自己则继任为优希的守护者。而这境界之力并非仅仅是一种能量，其中有优希死去的母亲和父亲以及希望守护这个世界的所有人的思念，正因为人心是无限的，所以境界之力的力量才能得到永久的补充。

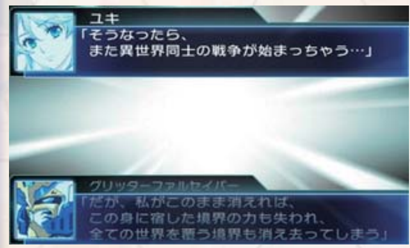
优希继承了力量后，G法尔赛巴便和她一起进入沉睡。本来有G法尔赛巴的守护，又有迈锡尼巫师崔斯坦和伊索德（即《真魔神 冲击！Z篇》中阿修罗男爵的原本形态）的封印，异世界是无法再攻入这起始之地的。然而半年前，奇械岛（出自《魔神凯撒SKL》）的重力炉失控产生重力崩坏（虽然最终被死灭无常小队阻止了），其冲击使得境界的组成出现细小的网状缺口。通过这些缺口，DR、夏古帝国（出自《绝对无敌雷神王》）以及拜斯顿·威尔的奥拉机体（出自《圣战士登拜因》）接连来袭。但是，因为规模太大的物体无法转移过来，所以巴尔基亚斯（本作原创BOSS）、暗黑大将军和皇帝华沙不得不采取迂回手段。一直到剧情中段，以单向通行方式来到起始之地的巴尔基亚斯意图破坏所有世界，为了能自由来往各个异世界，他便盯上了优希体内所持有的境界之力。

优希的肉体现在是以本人灵魂为核心而存在的境界之力所形成的状态，维持其人类姿态的便是四大守护点。地球的东京、火星的极冠遗迹附近、行星亚斯特（出自《机甲界加里安》）的无重力之谷以及ELS（出自《剧场版 机动战士高达00》）的母星各存在一个。但ELS的守护点和走到生命尽头的ELS母星一同被消灭，换言之，在法尔赛巴和优希还没有苏醒过来前，便有一个守护点被解放导致境界开始变得不稳定，加之后来发生的奇械岛重力炉失控事件，这才有了本篇的异世界大战。

四大至宝

至宝是G法尔赛巴的真身，和守护点一





样也有四个。其一是掌管身为守护者的使命的“记忆的至宝”，3万年前在和迈锡尼之神哈迪斯的战斗中，G法尔赛巴本体身受重伤，而优希当时更因为这场大战失去了自己亲生的父亲和母亲、朋友以及所有古代人同胞，自己成了惟一的幸存者。虽然G法尔赛巴通过崔斯坦和伊索德的封印将这个世界再度从异世界中断绝开，但他深知自己要是就这么消失了，寄宿在体内的境界之力也会跟着一起消失，届时，覆盖于所有世界的境界将不复存在。如此一来，异世界人之间的战争又会重燃。想到比起自己活在更遥远过去的人们一直为了避免异世界大战而努力着，想到优希父亲他们守护这个世界愿望将无法达成，优希决定由自己来继承境界之力，即使从此自己将一直孤独下去。明白了其决心的G法尔赛巴则立誓要成为永远守护优希的存在，然而他万万没想到，自己分离出去的四大至宝其中之一的记忆的至宝也寄宿在优希体内，因此法尔赛巴失去了记忆，却一直记得自己的使命是守护优希。而优希在半年前的大战中因为遭受DR的强攻，法尔赛巴差点战死，被勉强保护下来的优希却失去了记忆。后来和迈锡尼的暗黑大将军决战之时，透过主神宙斯的启示，在魔神Z的光子力照射下，优希终于记起了一切，而一直沉睡在她体内的记忆的至宝也苏醒过来。原来记忆的至宝是令境界之力得以循环的力量，自打3万年前G法尔赛巴分离出去后便一直

和优希的灵魂融为一体，一旦她恢复记忆，该至宝也能跟着发挥出力量。

其二是讨伐威胁次元灾厄的“力的至宝”，该至宝外形是一根很像机器人用的长枪，在本篇剧情前几话，本来我方部队上宇宙是调查折叠断层的具体情况，不料却撞上了DR的小队，而后更在宇宙碎片中发现了这根长枪，当时我方众人并不知晓实情，只看着DR的人将这长枪带走。殊不知DR的女将迪波提居然使用他们世界的技术解析了这力的至宝，并将该至宝实体化，创造出一个名叫布鲁维他的机器人，之后更给布鲁维他植入虚假的记忆和心灵，使得其坚信自己是DR的守护者。不仅如此，考虑到布鲁维他毕竟是至宝的化身，很有可能会倒戈与DR为敌，迪波提还在他的身上加上了诸多几乎无法破除的戒条，使得其完全忠心于自己，并一路执行追杀法尔赛巴的任务。

可惜，假的终归就是假的，在屡次和法尔赛巴死斗之后，刻在至宝之上的使命和遗留在长枪之上的法尔赛巴的意志残片最终消去了布鲁维他体内虚假的记忆，使得他开始对自身产生怀疑。既然他原本就是法尔赛巴的一部分，那理应有着相同的使命，可布鲁维他仍旧坚持要和法尔赛巴一决生死。理由只有一个，那就是布鲁维他无法破除迪波提给自己附加的戒条，为了完成使命，只想着能让法尔赛巴消灭了自己，以此来摆脱DR的控制。最终布鲁维他终于冲破了迪波提的束缚，但自己却也奄奄一息，如果不能及时回去接受迪波提的调整，不久即将死去，然而到了这一刻，他心中仍旧残留着身为次元守护人的使命。



后来，法尔赛巴在和巴尔基亚斯的最初一战中因为耗尽力量而消失，优希又被原种掳走，生命危在旦夕。出现在失去了战斗力量的阳太面前的居然是布鲁维他，明知道生命力即将耗尽，面对大批DR小队的猛攻，布鲁维他不仅毫无惧色，还一步一步坚持着要走向优希那边，因为他肩负着和法尔赛巴同样的使命，那就是无论如何都要守护优希。看到他如此模样，阳太恍然大悟，是布鲁维他让自己想起了最重要的事情。即便承诺的对方已经不在，可答应过的事情，残留下来的思念也绝对不会消失。随后布鲁维他更要阳太呼唤自己的名字，让阳太成为自己的融合者，更让布鲁维他身体瞬间恢复了力量。然而布鲁维他始终没有告诉阳太真相，那就是加诸在自己身上的戒条并没有完全破除。这一路战斗过来，布鲁维他都是强撑着的，最后终于耗尽力量以致身体动弹不得。说到底，布鲁维他自身不过是虚假的个体，根本就不可能从给予的戒条中解放出来。可即便如此，他也没有为了存活下去而再次向DR的巴尔基亚斯宣誓效忠。因为他早已经决定要将刻在这身上的誓言和使命贯彻到底，并且与法尔赛巴拥有同样的意志的优希和阳太并肩作战。同时，某种意义上说，布鲁维他反倒要感谢迪波提，是她创造了自己，虽然是虚假的灵魂和心灵，却使得他能够以另外一个次元守护人身分完成使命。



其三是承诺不灭存在的“生命的至宝”，当初正因为失去了这生命的至宝，导致法尔赛巴无法靠自己的力量战斗，这才需要一个具备传达意志适应性的人类成为其融合者。但能和自己融合的人极少，而且只靠这样还无法战斗。因为其中具备战斗适应性的人更少，一旦融合适应性低，就算融合者再怎么想象也无法很好的将意志传达给法尔赛巴，所以第一次和阳太融合后的法尔赛巴断言他不是合适人选，即便和阳太融合也保护不了别人，反会成为拖累。可这不过是表面说辞，真正原因是法尔赛巴不愿意拖累柊家的人，因为半年前正是法尔赛巴害死了

阳太的父亲柊诚。本篇故事半年前，还是军人的诚偶然在一处遗迹里发现了从沉睡中苏醒过来的法尔赛巴和优希，当法尔赛巴向他解释异世界敌人来袭的事实后，他居然不假思索就相信了，更成为法尔赛巴第一个融合者，开始了和DR先遣部队的战斗。可惜最后因为敌众我寡，诚生命耗尽，却保住了法尔赛巴，对此，法尔赛巴一直心怀愧疚。



所以当看到DR的BOSS巴尔基亚斯终于降临到这个世界的时候，法尔赛巴拼尽全力将其击退，这一幕光景和半年前诚的牺牲几乎如出一辙，惟一的区别是这次法尔赛巴为了保住阳太，选择牺牲自己，而代表着法尔赛巴的石头整个碎裂。原本以为法尔赛巴已经不复存在了，可没曾想之后在奥斯特拉尔岛（出自《巨神高克》）一役中，岛上名为马鞍的遗迹内的某样东西却突然和布鲁维他产生共鸣。结果，奇迹发生了，法尔赛巴的石头再次释放出光辉，原来是朋友们的心重新呼唤回来法尔赛巴那本来已经粉碎了的心灵。原本法尔赛巴的确失去了自己的身体，可这遗迹却给予了他苏醒的契机。那一刻，法尔赛巴和布鲁维他终于明白过来，这股将法尔赛巴的心灵从黑暗中解救出来，并将布鲁维他从虚伪的戒条中释放出来的力量，便是过去他们曾经失去的能产生出无限生命的碎片，即生命的至宝，靠这个力量法尔赛巴和布鲁维他合体成为G法尔赛巴。



剧情发展到四个守护点全部被解放，优希也因此被巴尔基亚斯夺走境界之力，因为境界之力已然等同于她的生命，所以优希失去了肉体，只能维持灵魂形态融合于法尔赛巴体内。可即便如此，优希仍旧要保护境界，在打倒了巴尔基亚斯后，她毅然决定瞒着众人留在境界夹缝之间维持境界的存在。可没曾想的是G法尔赛巴却抢先一步将优希释放了出去，更让优希重新拥有了自己的身体。原来那一刻，G法尔赛巴将生命的至宝交给了优希，靠这无限的生命来弥补她缺失的躯体，也就是说优希现在体内同时继承的是境界之力和生命的至宝，可优希担心一旦将来自己死了，境界之力便会消失，届时境界将无法维持下去。不过，这在G法尔赛巴看来是无须担心的，因为将来优希有了孩子，那生命的至宝便可以接着继承下去，是永远传承世代的至宝。法尔赛巴和布鲁维他都坚信，境界之力能从遥远过去传承到现在一定也是靠这种方式。



最后一个则是四大至宝的中心，寄宿着不可动摇意志的“心的至宝”。原本的法尔赛巴是四个至宝的集合体，可现在的他并非本来的他，只是“心的至宝”实体化的存在。需要阳太和优希作为灵魂状态融合是因为缺少生命的至宝，所以才必须和代替的生命相连接。至于为什么会和四个至宝分散开，连法尔赛巴自己也不清楚，只说半年前曾经觉醒的他就已经是现在的状态。而法尔赛巴会忘记自己的使命和必须守护优希的理由，是因为缺少了记忆的至宝所致，可惜当时他并没有察觉到，其实记忆的至宝一直处于和优希融合的状态。

（完）



百花齐放——SEGA印象（1）

还记得那只跑得飞快的蓝色刺猬吗？又或是身在华丽进击团满手鲜花的大神一郎？显然，SEGA旗下众多游戏都曾给广大玩家留下了难以磨灭的深刻印象。曾经与任天堂、索尼并称为“日本三大家用游戏机制作商”的SEGA，其发展过程可谓跌宕起伏、一波三折，一度胎死腹中的合并案也让人感叹不已。如今，已然度过艰难时期的SEGA再次抬头挺胸，以《初音未来》、《如龙》等风格迥异的多样化作品傲然屹立于各大游戏类型的巅峰。接下来的第九美术馆将带领各位读者一起了解一下这个如今已呈百花齐放之势的成功厂商，一窥其挫折旧事与辉煌成就。

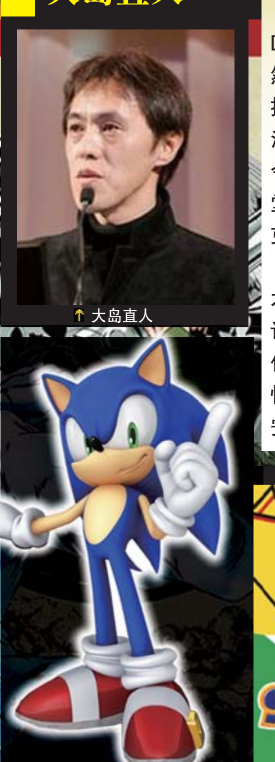
创造即生命



在1960年，SEGA以分社后的日本娱乐物产为母体开始独立发展，公司名取自同年发售且销量火爆的首个日本国产点唱机《SEGA 1000》，同时也引自日本娱乐物产的前身——“Service Games Japan”的头文字。回顾过去，八九十年代可说是SEGA的巅峰时期，不光在街机领域建立起至今无可动摇的霸者地位，SEGA还在日本推出了第一款自家品牌的家用机SG-1000，正式向家用游戏机领域进军。遗憾在经历MD、SS等一系列大热主机后，SEGA最终在战火纷飞的家用主机斗争中惨淡落败，只得于2001年宣布结束与家用游戏机有关的一切硬件生产。

SEGA的社训为“创造即生命”，其难以计数的辉煌成就也充分地证明了这一点，第一台16位家用主机、第一款3D格斗游戏——数不清的“创意”与“逆袭”让历尽坎坷的SEGA时至今日仍位于游戏业界的不败之地。接下来就让我们一起来了解一下与SEGA游戏有关的众多画师吧！

大岛直人



↑大岛直人

↑“《索尼克》系列”20周年纪念形象。

1988年，SEGA推出了第一台16位主机MD（Mega Drive），随后佳作不断，一度占领了极大的家用机市场份额。然而已经以FC冲入市场的任天堂高调宣布将在MD发售两年后推出性能更强的SFC，而各方面性能都略逊于SFC的MD当然无法在硬件上进一步升级，于是当时的SEGA社长中山隼雄果断下令，集结旗下AM8研究部的所有力量，以求打造出能够与任天堂马里奥一战高下的全新吉祥物——就这样，蓝色超音鼠“索尼克”诞生了。

“索尼克之父”大岛直人于1986年毕业于京都精华大学美术系，1987年入职SEGA后顺利完成了吉祥物索尼克的初始设计，并参与《索尼克》、《梦精灵》相关的一系列游戏开发工作。索尼克于1990年诞生，它是世界上最有名同时也是跑得最快的刺猬。除大岛直人外，如今仍在游戏界声名显赫的中裕司与安原弘和也都是它的“生父”之一。



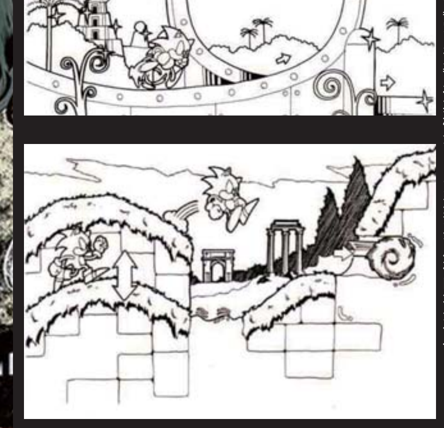
↑大多数老玩家都见过的初代索尼克，想必不少玩家都曾拿起笔来做过临摹吧……



↑“《索尼克》系列”经典反派蛋头博士的初期设定案。身着可爱睡衣的他总让人忍俊不禁。

这只蓝色超音鼠最初的名字叫针鼠先生，颜色取自SEGA标志性的深蓝色，性格就如比尔·克林顿般诙谐有趣。《索尼克》的第一款DEMO游戏并没有任何繁复的操作，只需按一个前进键就能一路直冲终点，却给玩家带来了前所未有的超速度感，打开了全新的游戏领域。

除了索尼克，大岛直人还为SEGA留下了另一个经典人物，那正是《梦精灵》的主角NiGHTS。从人物设计上，一眼就可以找出两者相似之处——大胆的曲线线条与引人注目的梦幻氛围。严格地说，大岛更是一名具有领导才能的游戏制作人，在他离开SEGA后，“《索尼克》系列”交由Sonic Team继续开发，其后包括陪伴众多玩家成长的动画版索尼克人设在内，主要执笔者都是画风更具张力的上川佑司。



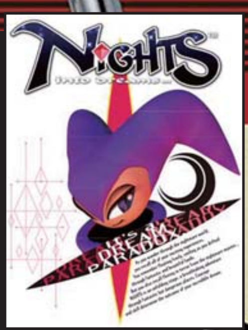
←无比珍贵的《索尼克》初期概念画，充满梦幻风格的场景设计。





↑上川佑司接手后的索尼克更具张力，帅气逼人。

←2003年起在东京电视台播放的“《索尼克》系列”长篇动画。想必有许多80、90后的玩家都看过这部作品，并为其深深着迷。



↑大岛直人给老东家SEGA留下的另一位代表性角色NiGHTS，可惜在PS2的HD版之后就再不见其翩翩纤影了……

藤岛康介

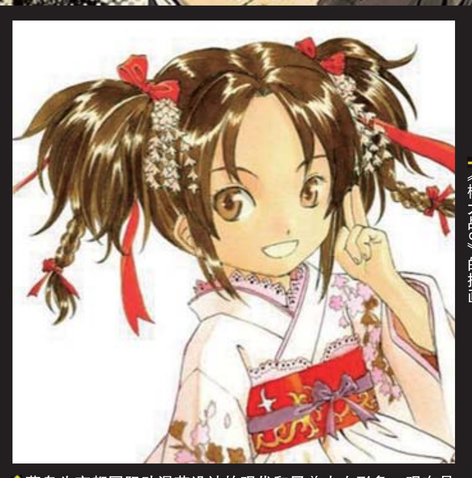


↑ 藤岛康介

九十年代，《樱大战》登陆SEGA的32位家用平台SS机（SEGA Saturn，也叫世嘉土星）。这款游戏在结合了日本宝冢歌剧文化的同时，也完美融合了恋爱养成与策略战斗这两个游戏类型，至今仍是脍炙人口的经典名作。而为“《樱大战》系列”进行角色原案设计的画师，正是大家都十分熟悉的漫画家藤岛康介与动画人松原秀典。



↑色彩鲜亮清新，帅气的女主角真宫寺樱。



↑藤岛为京都国际动漫节设计的现代和风美少女形象，现在是他推特账号的头像。



→《樱大战5》的插画。







↑→ 由藤岛设计的角色草稿图。

藤岛康介曾是江川达也的助手，年少时受松本零士的漫画影响而立志成为一名漫画家。其后，他在八十年代成功以著名漫画作品《逮捕令》与《我的女神》出道，后来还成为了《樱大战》与《传说》这两个游戏系列的御用画师。藤岛的画风极具辨识度，画作一般以水粉水彩风格为主，擅长利用画纸原色进行高光留白，圆润的脸与充满肉感的角色往往个性鲜明，在服装设计上也有其独特的喜好与倾向，让人印象深刻。

松原秀典



↑ 松原秀典





← 松原所绘的真宫寺樱显得更为成熟稳重。

为“《樱大战》系列”绘制了大量原画的松原秀典至今仍是一位出色的动画制作人。高中毕业后，梦想成为动画人的他独自来到东京，并进入国际动画研究所学习了整整两年，如今已在动画领域取得巨大成就。松原另一部极具代表性的作品是《新世纪福音战士》，他与庵野秀明、贞本义行是多年老友，如今已正式加入由庵野开设的动画公司Khara并以动画为中心展开工作。说来巧合，动画人松原秀典与漫画家藤岛康介多年来一直有工作上的合作，除了《樱大战》，还有《我的女神》、《铳墓》等优秀作品。

↑← 『《樱大战》系列』早期的壁纸绘图。

乍看松原秀典为《樱大战》绘制的众多插画，也许会感觉到他与藤岛康介在画风上有一定程度的相似，这是因为身为动画人的松原往往需要自发地去配合不同风格的画法，同时也掌握了多变的技法。尽管如此，在《樱大战》这部作品中两位画师的差别还是比较明显的。相较于藤岛，松原的着色更为浓厚，追求视觉上的强对比，原画完成度之高甚至被收藏家称为美术品。2007年，为了庆祝松原秀典第一本画集正式发售，SEGA还特地为他在东京等地举办了个人画展。



↑松原秀典原画展传单上的插画，用色更为清雅优美。



↑松原首本个人画集的封面图。



↑太正浪漫俱乐部的奖品，由松原亲笔手绘的色纸。

寺田克也



↑寺田克也

与《樱大战》同一时期登陆SS的还有风格迥异的《VR战士》。由王牌游戏制作人铃木裕制作而成的这款《VR战士》是世界上第一个3D格斗游戏，一度风靡街头巷尾各大街机厅，让无数玩家沉醉不已。而在游戏的第二部，著名画师寺田克也执笔绘制的人设与原画更是给玩家留下了深刻的印象。



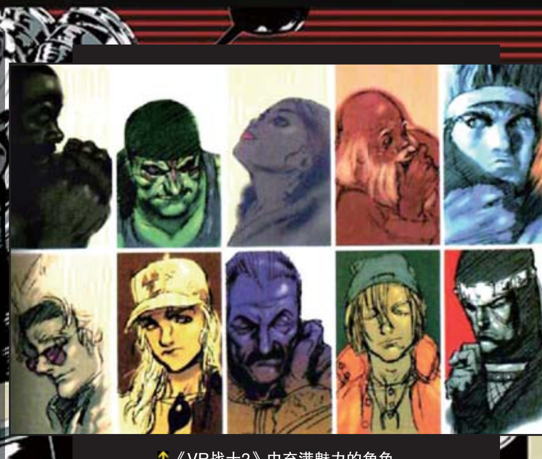


↓↑寺田克也为《VR战士2》绘制的全彩漫画《拳斗》中的插画。

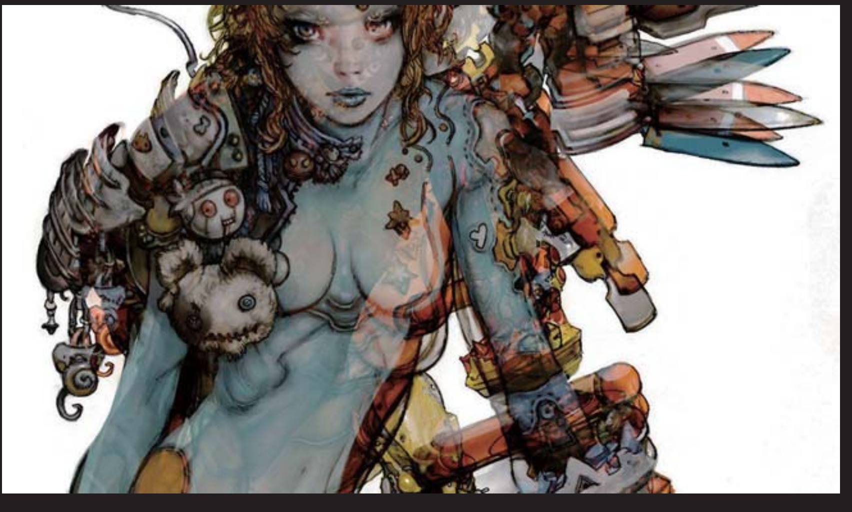




寺田克也出生于1963年，毕业于阿佐佐谷美术专门学校，在校时期已十分优秀，甚至曾为知名品牌KIRIN设计外包装概念图。毕业后他一直是一位自由画师，工作范围涉及插画、漫画与游戏等多样化的设计。同时他也是日本最早使用电脑作画的画家之一，手绘线稿后利用Painter等软件进行后续上色处理。画风暗黑诡异却极其夺目，搭配纹身、耳钉等欧美风细节华丽绚烂，引人联想。炫酷的画技在日本插画界引起风潮，绝对是一位当之无愧的“大神”级人物。



↑《VR战士2》中充满魅力的角色。



↑寺田克也画集的封面图，性感的躯体上映照了更多的想象。





→在寺田个人画展上展示的精美绝伦的线稿，展现了其完美的作画细节与极具幻想力的构图能力。

（未完待续）



动物妖怪篇（下）

在邂逅了魅惑的狐精、邪魅的猫妖和神秘的鸟怪后，本辑的“妖物志”将为大家介绍关于蛇、猴子与狗的妖怪传说，接下来就让我们一起走进更为深入的妖怪世界，一探更多关于动物妖魅的奇幻故事吧！

蛇



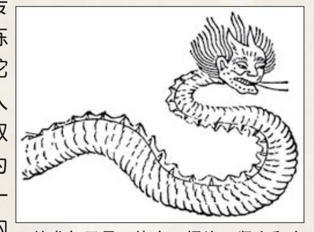
▲延维也叫“委蛇”，有近代学者认为延维就是指代伏羲和女娲。

自古以来，中国人对蛇都存在着一种图腾崇拜。蛇的信仰最早可以追溯至上古神话中伏羲和女娲的人首蛇身形象。《山海经》中就记载了众多与蛇相关的传说。比如《山海经·海内经》中记载了一种名叫“延维”的神灵，原文道其“人首蛇身，长如辕，左右有首，衣紫衣，冠旃冠，名曰延维。人主得而飨食之，伯天下。”翻译成白话就是延维为人首蛇身状，其体型很长，左右均有头，它穿着紫衣，戴着红色的帽子，如果祭祀延维，就可以称霸天下。《管子书》也记载了关于齐桓公邂逅延维的故事。据说齐桓公某日外出，路过一片大泽，看见了一个身穿紫色衣服，体型巨大的怪物拱手而立，回宫后齐桓公病倒在床，数月不能外出。齐国有贤能之士见到病卧在床的齐桓公说：“您在大泽见到的是泽神委蛇，只有称霸诸侯的人才能见到。”齐桓公听后欣然大笑，过几天便痊愈了。

烛阴是《山海经·海外北经》中记载的一种神灵。据说烛阴为钟山之神，它睁开眼睛时为白天，闭上眼睛则变成了黑夜，吹一口气变成冬天，吸一口气则变成夏天。它不饮水不吃饭也不呼吸，一旦烛阴呼吸，其气息就会化作一阵风。它身长千里，长着人面和蛇身，且通体为红色，居于钟山之下。神话学者袁珂认为：烛阴的神格与盘古（注1）相似，亦为盘古原型之一。

注1：盘古，中国古代传说中开天辟地的神。最早出现在《广博物志》和《乩仙天地判说》中，被描述为龙首蛇身或人面蛇身的神。

从以上的两个传说可以看出，古人对蛇有着极高的敬仰。而在民间也流传着许多与蛇相关的丰富多彩的故事。比如《白蛇传》就与《梁山伯与祝英台》、《孟姜女》和《牛郎织女》一同被誉为中国四大汉族民间爱情传说。传说有一条修炼了千年的蛇妖，在化为人形后为自己取名白素贞。为了报答前世一个叫做许仙的书生对她的救命之恩，她与



▲烛龙与天吴、毕方、据比、竖亥和女娲同为中国古代汉族神话体系的创世神之一。

侍女小青前往杭州，并在西湖上同舟避雨之时对许仙一见钟情。结为夫妻后白娘子被金山寺的法海和尚识破原型，法海让许仙在端午节给白娘子灌下掺有雄黄的酒，现出原形的白娘子吓死了许仙，最后她不得不上天庭盗取仙草灵芝。之后法海又将许仙软禁在金山寺，前去营救许仙的白娘子靠水漫金山寺救出了许仙，但也因此误伤了其他生灵，于是被法海收入钵内，镇压于雷峰塔之下。



▲《胧村正》的白蛇传DLC也演绎了一段令人动容的故事。

在日本，蛇也是一个带有神性的妖怪形象。比如经常在动漫和游戏中登场的八岐大蛇就是十分经典的日本妖怪形象。八岐大蛇的日文原文是“ヤマタノオロチ”，《日本书纪》（注2）中采用了“八岐大蛇”的汉字，而在《古事记》中“ヤマタノオロチ”的汉字则是“八俣远吕智”，所以《无双大蛇》中的八岐大蛇就有了远吕智的化名。



▲八岐大蛇（远吕智）是为了将《真・三国无双》和《战国无双》的武将们聚在一起而特别设计出来的人物。

注2：《日本书纪》，日本奈良时代、平安时代所编辑的六部史书之首，是日本留传至今最早的正史。

据《日本书纪》和《古事纪》记载，八岐大蛇拥有八头八尾，所经之处皆为沼泽。传说，有一个叫素戋呜尊的人从高天原被放逐到了出云国。当他沿着斐伊川行走时，在上游遇到了一对哭泣的老夫妇，老夫妇原本生有八个女儿，但其中的七位都作为祭品被八岐大蛇吃掉了，只剩下了幺女奇稻田姬。听得此事后，素戋呜尊自告奋勇宣告要去除掉八岐大蛇，但在事成之后希望老夫妇能将奇稻田姬许配给他。然后他让两位老夫妇酿造烈酒，盛满了八个酒桶。八岐大蛇来到现场后，八个头便各自钻进酒桶将其一饮而尽，素戋呜尊将烂醉在地上的八个蛇头逐一斩杀，当切到尾巴时，素戋呜尊发现其中藏有一把坚硬且锋利的大剑，而这就是日本传说中十分有名的草薙剑。消灭掉了八岐大蛇后，素戋呜尊便娶奇稻田姬为妻，定居在了出云之国。



■《妖怪手表》中的大蛇。



▲月冈芳年绘制的素戋呜尊砍杀八岐大蛇的景象。



■蛇带

此外，在日本民间尤其是山区居民间流传着一种叫“蛇带”的妖怪。爱媛县的人相信在枕头旁边放置腰带就会梦到蛇，并且蛇在日本有指代陷入嫉妒的女性的意味，据说怀有嫉妒之心的女人只要将腰间的袋子缠七圈，就有可能会变成毒蛇。

猴

作为和人类比较接近的灵长类动物，猴在古代的中国和日本就经常被视为鬼魅，并常常以顽劣不恭的形象出现在小说和杂记中。比如清代纪晓岚的《阅微草堂笔记》就讲述了一老猴学人习字的故事：一个叫张紫衡的人家中有一个小花园，某日他在此摘取前人欧阳修和唐彦谦作的诗句，提笔写成了一副对联——“秋花不必春花落，尘梦哪如鹤梦长”。过了几天他发现花园中的毛笔和砚台有动过的痕迹，整块墙上都描摹满了对联中的这十四个字，这些字曲折歪斜，点不像点，划不像划，张公起初以为是孩子的玩闹，没想到一天夜里他听到了花园中传来了磨墨声，当他拿着刀冲过去的时候发现一只老猴子跳起来逃走了。想必这只上了年岁的猴子已然通晓灵性，开始学习起人类的写字涂鸦了。

南宋的《岭外代答》一书中也记载过关于猴妖的故事：在今广西桂林的迭彩岩下曾有一只猴妖，它寿命长达数百年，有神力变化，经常窃取美丽的妇人。某日它掠走了欧阳都护的妻子，欧阳设计杀死了它，夺回了妻子。这只猴妖的骨头被埋葬在了山洞中，没想到不久之后它的尸骨也变成了妖孽。这个山洞面向城北的民居，每当有人经过时山洞那边就会出现投掷的飞石，唯独欧阳路过时寂然无声。

《搜神记》中描写的名为猳国（注3）生活在古蜀国的西南部高山上。它的外表与猴子相似，身长七尺，能像人一样站起来行走，并



▲孙悟空算是中国民众较为熟悉的猴妖形象。

十分擅长追着人跑。它们埋伏在路边，一旦发现长得漂亮的女子便会将其抢走，而且猳国能分辨出男女的气味，它们只掠夺女子，不抢男子，被抓走的女子必须为猳国生下孩子，不然猳国一辈子都不会放走她们。十年后，被抢走的女子在形体上慢慢地和猳国变得相似，意识也被其迷惑，不再想回家。反之，诞下孩子的女子则会和孩子一道被猳国送回家中，这些孩子都是正常的人类外表，如果有女子回家后不抚养孩子，猳国便会害死她，因此没有人胆敢不抚养。这些小孩长大后和人类无异，他们皆取“杨”字为姓，因此蜀中西南有许多姓杨的据说就是猳国的子孙。

注3：猳国又被称作“马化”或“玃猿”。

说到掠夺女性这点，日本一种叫狒狒的猴妖也有相似的行为。这种叫狒狒的妖怪据说是老猴成精后变成的，它们栖息在深山中，体型庞大且力大无穷，经常掠走人类女性。前文提到的猳国还有一个别名叫玃猿，在日本的江户时代曾流传着一些关于玃猿的传说。据《和汉三才图会》（注4）记载，在日本岐阜县的深山中就住着外形与玃猿较为相似的妖怪，它们形似猿猴，身体覆盖着长毛，并可以直立行走，玃猿不仅能听懂人话，还有读心的能力，因此当人类产生了想要杀掉它们的念头时，玃猿就会迅速逃走。



■水木茂笔下的猳国可谓憨厚可爱。



▶《狂歌百物语》（注5）中的狒狒。



▲《今昔画图续百鬼》中的狒狒形象极为狰狞。

注4：《和汉三才图会》，是日本正德二年（1712年）出版的日本百科全书。书中描述很多日常生活的内容，部分内容还有图解，例如工匠、钓鱼、植物、动物及星座等都有包含在内。

注5：《狂歌百物语》，出版于日本的嘉永6年（1853年），是一本以妖怪为主题的狂歌绘本。

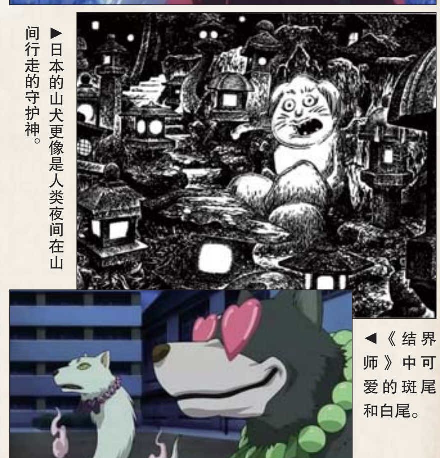
狗

在古籍记载中与人类关系亲密的狗多以助人的形象出现，因此化身为妖魅的实例比较鲜见。晋代葛洪撰写的道家著作《抱朴子》便讲述了狗魅惑人类的故事：在某座山下有一个闹鬼的亭子，凡是在亭子留宿过的人不是生病就是死掉了。亭子里经常会出现数十个身着黄、白或黑色服饰的男男女女。后郅伯夷者某日路过此处借宿，他点亮蜡烛坐地诵经，夜半之时有十几个人来与他相对而坐，伯夷偷偷用镜子一照发现他们都是由狗变成的，于是他端起蜡烛假装不小心将其打翻，然后用身上的小刀刺杀了其中一人，那个人死后化为犬形，其余的妖怪见此情形便逃走了。

在日本四国的宇和地区传说有名为“山犬”的妖怪出现。据说人一旦被山犬附身，其他妖怪便会敬而远之；如果把身上的食物投出去，然后说一句：“请保护我”，山犬就会将你护送到家。而山犬特别讨厌烟草的烟雾，所以如果人们想要避开它的话只要点燃篝火或者吸一杆烟即可。



■高桥留美子笔下的犬夜叉便是经典犬妖形象。



▶日本的山犬更像是人类夜间在山间行走的守护神。

◀《结界师》中可爱的斑尾和白尾。

（完）

猎人集会所

栏目主持 果汁

译 果汁

各位猎人想必已看过《MH×》的OP动画了吧？其中雷狼龙与泡狐龙的对决场景让人印象深刻，在本辑上市之时可能大家已经和它们一决高下了。雷狼龙以其漂亮帅气的外表一直为猎人们所称道。那么关于它的诞生过程又有什么趣事呢？就一起来看看本辑的内容吧！

“《怪物猎人》系列”封面怪的诞生（七）

雷狼龙——缠绕雷光的双腕猎人

DATA

分类	龙盘目/四脚亚目/雷狼龙上科/雷狼龙科
全长	约1460cm
全高	约497cm
脚的直径	约187cm
登场作品	《MHP3》、《MH3G》、《MH4》、《MH4G》

雷狼龙是一只因身缠雷光而被称为“雷电之狼”的牙龙种怪物。因为它栖息在起伏激烈的山林地区，所以爪子进化得非常锐利，四肢亦相当发达。又因身体的一部分拥有能积蓄或释放电力的蓄电壳，因此当电力积蓄到最大限度时，雷狼龙就能变化为“超带电状态”。处在这种状态下的雷狼龙全身都会迸发出雷光，并利用飞跃上升的身体能力去袭击猎物。因为这种惊人的强大而被人们另称为“无双的猎人”，当然，雷狼龙即使置于自然界的环境下也依然是强者。雷狼龙于《MHP3》里初次登场，其使用前脚的敏捷而强力的狩猎风格让无数猎人感到战栗，这就是优美而强大的雷狼龙。





■图3

■图4

■超带电状态的原理

雷狼龙的黄色甲壳被称为蓄电壳，白色的体毛则被称为带电毛。蓄电壳以其特异的脂质产生的电气由带电毛来积蓄，这就是雷狼龙蓄电的生态机制。为这机制里添上一笔的，正是拥有受到冲击后就会发电这种习性的雷光虫。雷光虫得到雷狼龙产生的电力而活性化，雷狼龙则利用活性化后的雷光虫的电力，把庞大的电气能量寄宿在自身上。正因为它们之间有这层共生关系，才让超带电状态能够成立。

■2种废弃案

图3为雷狼龙初期设计方案之一，还留有很接近野兽的氛围，也有比这拥有更浓厚的妖怪色彩的设计方案。以这些为基础把设计方案固定得更接近现代风格后，又考虑到游戏方式而追加了图4的唾液攻击。可惜这方案也因不符合雷狼龙的印象而被否决了。

为率先带有和风的雷狼龙提议容易设计动作的方案。

——*请告诉我们关于雷狼龙的设计概念。*

藤冈： 最初的契机是想把《MHP3》设计为和风的世界观，然后从担任导演一职的一濑处接收了规划方案。以我个人的意见来说，把和风主题作为作品的风格虽然不错，但如果清一色是和风的话个性就太强了。不要只执着于展现和风——我提出了这样的意见，当时的我想建立一个更广阔的世界观。但是在与制作队伍交流的期间，我感受到队伍那份“想要活用和风设定”的强烈愿望。于是我就思考，设计一只能活用和风设定的怪物如何?

德田： 在《MHP3》的制作过程中也有怪物的设计师更改的情况，因此雷狼龙最初的设计方案比起现在更多地束缚在“和风”这个关键词里。说起新参加的设计师的灵光一闪，有些设计方案就直接在会议中由设计师把想到的主意马上画出来，说是怪物，倒更像是妖怪。

藤冈： 对啊，有像是妖怪一般的设计方案。感觉就像是“这个，看起来像是会吃掉人类的污垢一样！”（笑）。

一同： （笑）

藤冈： 在提出更接近生物的印象会比较好的意见后，雷狼龙的设计便往以狼为印象的主题、并配合鬼一般的氛围这种方向定型了。实际上在关于设计方面我虽然被咨询过意见，但我还是尽量给他们放开手脚去做了。只是我会强调，雷狼龙的设计比起外表，要更注重设计一套容易制作建模的骨骼。

德田： 之所以会如此强调，是因为《MHP3》是第一款在各方面都投入了大量人手的作品呢。

——*这是怎么一回事?*

藤冈： 也就是说，如果把雷狼龙的身体部分进行一体化的设计（注1），那么肚子、腰与胸部的轮廓就会变得很难活动，以后做出3D建模时表现力就会有所下降，所以我经常提出“腹部与腰部要作为不同的部件好好分开”的意见。在早期的设计方案里，这些部分都被一体化，只用一条线来处理，而并非是像动物一样从背部到臀部有着起分隔作用的大量线条。如果把这些部分作为单一部件去制作建模的话，就会很难表现出腰与腹部的动作。

——*就像是制作人物模型的部件一样呢，要明确区分出分割与不分割的部分。*

藤冈： 在意识到这种分割的前提下设计出来的骨骼才会比较容易制作动作。

注1：右图为在设计雷狼龙时，藤冈所要求的“容易制作建模的设计”、“胸部与腹部分割开”的例子。对比两张设计画就能明白，两者的区别在于从背到腰部的线条。左边的线条接近一直线，这样作为不同部件而活动时就会比较困难，而右边的线条则是曲线，这样会比较容易活动。



如何设计雷狼龙的游戏方式？整理发怒与带电的特性，让游戏方式往智能的风格发展。

德田： 我在最初并没有参与雷狼龙的企划，当我在中途加入的时候，雷狼龙的设计已经定型，并且改变状态等要素也已经是接近完成的状态了。剩下还没有定好的，就是如何把雷狼龙所持有的丰富要素简单易懂地传达给玩家。他们希望我想办法处理这个问题。

一同： （笑）

——这是最重要的部分呢（笑）。那么你首先从哪方面开始考虑？

德田： 因为雷狼龙拥有很多要素，于是我就先从整理开始做起了。

藤冈： 既有发怒状态，也有超带电状态（注2）呢。

德田： 说得没错。雷狼龙会为了进入超带电状态而采取蓄力的行动，然后以这些行动为基础逐渐变强。但是怪物们不是本来就有发怒后就会变强的要素吗？所以要如何把发怒与带电状态区分开来使用，就成为了一个问题。从内部处理的角度来说也会变得复杂的情况下，我们除了愤怒的数值外，再给雷狼龙加上另一个方面的数值进行管理，这也关系到怪物的耐力要素。

藤冈： 而且在对应各种各样的状态时，雷狼龙的攻击动作也要产生变化。

德田： 没错，其实我当时听说从初步阶段起就要挑战这种事，就说出了“难度会很高的”这种话……这可真是，很狡猾的人啊（笑）。

——最后是如何收尾的？

德田： 总而言之先从整理状态开始。雷狼龙会根据其状态不同而拥有各种各样的攻击方式，从体型上来说，玩家能够接近的地方也与普通的怪物不同，所以调整还是挺困难的。比如说，雷狼龙的腹部位置较低，保持着无法潜入怀里的姿势，因此玩家应该多数会位于雷狼龙的头或是尾侧。所以，首先为了让游戏方式变得较为简单，就让雷狼龙的头部肉质变软。然后再考虑到玩家会从前后方接近雷狼龙，这样的话前脚的攻击就会变成最能攻击到玩家的招数，在意识到这种时机的基础下进行设计。在多种多样的攻击方式里整理出类似“牵制攻击”、“一次重整态势的攻击”这样的分类，再联系上发怒状态以及超带电状态来推动设计进度。

——关于接近雷狼龙的位置，实际上雷狼龙的尾巴是很坚硬的吧？

德田： 对的，尾巴尖端会比较容易弹刀。但是一开始是设计得挺柔软的，很容易就能攻击进肉的状态。但是这样做的话比起头部，从尾巴那边接近进行攻击会变成正确的方式，头部就不会有玩家攻过来了。在雷狼龙的主武器是前脚的基础上，前方没有玩家攻过来的话就会很尴尬，于是就对尾巴进行再调整，让它变得坚硬。

藤冈： 总而言之雷狼龙是一只攻击手段相当丰富的怪物，也有不少必须得进行控制的状态，附带的行动也相当多。所以在开发初期，为了让雷狼龙能够对应各种各样的状况，就设计出了挺全面的行动方式。但是怎么样把这些行动组合起来，最初还是有感到很难抓到方法的时候。

德田： 制作过程就是把这些复杂的多种要素再构筑，解决“如何让玩家能顺利游戏”这个问题。



▲《MHP3》的封面。

注2：当雷狼龙进行3次蓄电行动后就会变化为超带电状态，全身被雷电缠绕，自身的攻击也会激化。

《MHP3》的制作过程中印象最深的是岚龙的吐息攻击？

——从中途开始参加雷狼龙企划的德田先生只属于辅助的程度，并没有深入参与《MHP3》的制作吗？

德田： 其实还是挺全力去做了。

藤冈： 从最终结果来说，是被要求全力去做了呢（笑）。

德田： 那是《MH3》的工作结束后，比起《MH3G》，《MH4》反而先以少人数规模开始制作的时候。虽然已经开始制作《MH4》了，但还是被拜托“请你也来帮忙制作《MHP3》”，我不禁抱怨“两边都要啊？”（笑）。

——原来如此，虽然有些突然，在制作《MHP3》时印象最深刻的是什么呢？

德田： 虽然不是我负责的怪物，但印象最深刻的应该是岚龙吧。岚龙最初做好的就是那个水弹吐息（注3），那个吐息攻击不管是回避的感觉、弹速、还有命中判定的大小，都让人心旷神怡。一濑也表示“感觉非常好哇！”，显得相当兴奋。

一同： （笑）

德田： 因为我也拥有相同的感想，所以就对这个吐息攻击进行了“这个动作已经完成了，只有这个动作不能进行任何调整”的指示，这是最早就决定好加入游戏的攻击动作。虽然经常下达“要逐渐调整得更好”的指示，但像这种“绝对不能碰”的指示还真是很少见呢（笑）。

藤冈： 确实很罕见。

德田： 从结果上来说，我就是以这种感觉深入参与了《MHP3》的制作工作。最初参加的时候，虽然我只是负责雄火龙、雌火龙、轰龙以及冰牙龙的，但从中途开始就变成了参与制作雷狼龙的形式。

藤冈： 《MHP3》是以新成员为中心制作的，因此与初次制作相关的试行错误也是挺多的。所以比较花时间的怪物动作还是让德田去帮忙救援了。



▲会在《MH×》复活的岚龙。

注3：属于古龙种的岚龙，其吐息攻击之一就是水弹攻击。预备动作很小，直到发射前仍然捕捉目标，但是弹速并不快。

凸显出雷狼龙的场景，诞生出和风的世界观。

——“《MHP》系列”的怪物名似乎都比较直接，那么雷狼龙的名字（注4）是什么由来呢？

藤冈： “オウガ”（Ogre）代表鬼的意思，然后“ジン”为迅雷之意，也就是迅雷的鬼呢。雷狼龙的装备也融入了些许和风，加上那副铠甲的氛围，可以说雷狼龙是充满“和”气息的怪物。



——作为雷狼龙势力范围的溪流场景也是和风设计呢。

藤冈： 是呢，在开发初期的时候，我之前也提过不要太过强硬地表现出和风，因为我自己也是个日本人，所以觉得在这种和风场景下要表现出怪物潜伏在暗处可能会比较困难。但是结果工作人员以很好的感觉融入了和风，制作出了非常漂亮并且很有气氛的风景，我认为这是构成《MH》的一道靓丽风景。

——溪流里还会倒映出雷狼龙的身姿呢。

藤冈： 对的，我认为那个世界观与雷狼龙相当匹配。

注4：雷狼龙的名字为“ジンオウガ”。

（未完待续）



年末将至，小编们所在的深圳也将在本辑完成后再度迎来降温。而在年末的冷意或寒意十足的温度中，同步到来的还有越来越近的年末游戏大潮，比如不久前《怪物猎人×》的试玩版便将年底的热潮提前带到。大家心仪的游戏都来了么？即将到来的话就让自己和钱包都做好准备吧！当然，无论有没有准备好准备齐，大家也都可以在“掌门人”这个我们玩家自己的地盘里尽情聊、尽情吐槽，下面开始本辑的“掌门人”吧！

新环境

最近换了新工作环境，在宿舍玩3DS来打发一下时间，身边都是一些零零、九零后，不少人过来问我这是什么个东西。我给他们解释，可人家都说没听过，感叹一下自己老得真快，马上奔三了，现在的人玩的都是手机、电脑、平板，掌机的时代在我手中不知能坚持多久！掌机这东西我好像记得十三四岁左右就开始接触了，看着现在那群零零和九零后，感觉时光已经一去不返了！

佛山 陆汝坤

白菜：我看这位读者的名字第一眼是“陆女神”。

马修：竟然有零零后的同事……想了想还是挺有趣的。娱乐的东西，首先自己娱乐得开心，不必强求去融入别人，真有心找同好聊共同话题，还有网络呢。

古林：其实现况并没有那么糟糕啦，掌机平台上也有许多新一代的年轻玩家。建议这位读者可以上网寻找一些专门讨论掌机游戏的QQ群、贴吧等地方并积极参与进去，马上就能感受到陪伴我们多年的掌机仍是那么的火热！

昂星团：现在的掌机都支持网联，可以像古林姐姐说的那样找联机团体参与进去，说不定还能发展自己附近的机友，毕竟个人觉得面联始终还是最棒的联机方式。

只言片语｜《怪物猎人×》是集系列大成之作，焉能不期待。（河北 丁大为）





玩游戏玩到尽兴时机器突然关机或报错，当时的心情是怎样的？还记得当时玩的什么游戏吗？



很多游戏都发生过这样的事。尤其是RPG，当时的心情并不想回忆起来，也并不想记得当时玩的是什么游戏。就让痛苦的记忆随风而去，勇敢地迈向未来吧。



有一句网络用语说得很恰当：当时的心情几乎是崩溃的——特别是打了很久没存档的时候，比如不知第几次被我提到的《影牢 暗黑公主》无补丁初版。另外还有玩PC上的《魔法使之夜》时，在上半部青子和有珠游乐园决战的最高潮处程序报错，逼得我默默快进了十数分钟——因为之前看剧情太入神，一直没存档啊！



去年写《战国无双 编年史3》攻略的时候刚拿完秘藏武器报错，写《信长之野望 创造》攻略的时候临近统一的时候报错两次。由于两款游戏间隔很近，那段时间心里只有一个念头——“暗荣”你这是故意在玩我吧？结果翻翻自己的奖杯列表，还是KT的游戏数量最多……



自己私下玩游戏时还好，顶多重新开始，如果是赶攻略时出现这种情况才叫人抓狂，做过那么多攻略，这种意外情况都可以说家常便饭了，平常心应对。



感觉这种情况我已经遇到好多次了，近年来印象最深的就是PSV平台的《英雄传说 零之轨迹 进化版》。每次玩到兴致上来的时候，迎接我的就是冷酷无情的报错死机。然而在官方补丁出来前又无法忍住不碰游戏，那段日子的我每天都活在水深火热之中，每一次对话、每一场战斗斗都会心跳加速……所以说做人还是得有自制力啊！不要主动作死啊！



遇到过几次，不过基本没有崩溃的时候，但有一次达到临界点了。当时在饭店等餐，在玩《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》，打一个20多层的迷宫，服务员来送餐，餐盘的一角不偏不倚捅到了卡带，然后卡带弹了出来……再重新进游戏显示挑战失败，不仅如此，每次冒险都必带的一些专有道具和常用道具以及钱全都没了。强忍着没暴走之后，索性放下机器，享受午餐了。



心情自然是崩溃的，比如玩一些存档频率低的游戏或关卡流程较长的游戏时容易出这种事情，印象中RPG类的比较多吧，但记不太清楚了。

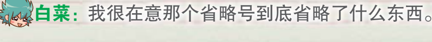
开始我的PSV生活

作为木有收入的苦逼学生党，买部新掌机自然不是件简单的事，而我的机友就把他叔的PSV借（qiang）了回来。但是后来他要滚去复读了……我就很开心地开始了我的PSV生活了。

开平 Zorro



马修：然而为何你朋友的叔叔没有在他复读的时候把PSV要回去？难道是忘了？



白菜：我很在意那个省略号到底省略了什么东西。

打算

我打算，在这一年内找到其他工作的话，就买一台PSV奖励给自己。之前PS3里面的存档全没了，这次惨痛教训提醒我，重要的数据资料要好好保管备份双份比较安全。我就先买PSV专门用来看视频、图片和听音乐，以及复制PSP、PS3的一些重要存档进去备份。

广州 杨洪

昴星团：备份什么的为什么就不能用电脑呢？

白菜：游戏呢？游戏在哪里？PSV是游戏机啊……

马修：不知道杨同学买没买PSV，只想跟你说的是，如果把存档作为文件来备份，需要电脑端软件才能传输文件，很麻烦，要把文件后缀改成支持的格式才行……直接买个U盘吧，很便宜的。

只言片语｜希望在骑雄火龙的时候能飞，顺便希望能像《异度之刃》一样有无缝地图。（李仕政）

微生活

1.决斗者的执着

（因《卡片战斗先导者》的新作译名不同而争论起来的众决斗者）

苍穹：卡片战斗先导者……译名跟发售表不一致。

果汁：（玩过此游戏）原翻译是奔向胜利？不对吧。

白菜：我倒是很想知道stride to是怎么翻译出超越来的。（游戏原名stride to victory）

果汁：stride是游戏科技，叫超越。

昴星团：那改成超越胜利会不会好些？

果汁：超越胜利又另外一个意思了。

白菜：决定了正确译名说一下，我改发售表。

乌冬：决斗者的执着。

果汁：我推荐stride翻超越，因为卡片里这个词就是这个意思。

白菜：原作里这个超越是动词还是名词？

昴星团：动词，超越放后面吧。

白菜：放后面就跟语法不对了啊，中间用to连接的。

昴星团：标题的意思应该是"向胜利stride"吧，它这里的超越就和同调、超量是差不多一个意思。

果汁：对，意思就是利用"超越"迈向胜利。

白菜：该死的决斗者们，你选一个你喜欢的，就这么定了。

果汁：其实我喜欢超越胜利，向胜利超越不好听，但无奈觉得歧义。

苍穹：超越致胜。

果汁：（猛然惊醒）就苍老师这个吧。

昴星团：真·决斗者。

（于是新作就在并不玩卡牌游戏的苍老师一句话下，定下了最终译名）

2.《巡夜》主题音乐坑人事件

（负责攻略的古林发现此游戏的主题音乐时）

古林：《巡夜》集齐要素后有个收音机可以听到主题音乐，但只是普通的精神污染，制作组是怎么想的？



马修：偷懒？

乌冬：制作组的意思是正篇都没污染到了，区区一个主题曲大家就当儿歌听吧。

古林：敢来挑战一下吗？我立刻就把耳机拔掉了。

乌冬：还是算了，连你觉得听不下去的，我怕听了今晚睡不着……

古林：那种感觉就好像拿玻璃去抠黑板，关键也不是偷懒，整个游戏就没出现过这首曲，包括ED。就是故意放一个在这里污染人的精神……

乌冬：我最怕这种，光是看到玻璃和黑板，还没摩擦出声音都会起鸡皮，作死想象一下现在就起了一身鸡皮。

古林： 快来听一听。

（下班后古林开始播放主题音乐，没多久后传来了正常的音乐）

果汁：这不是正常的音乐吗？

古林：不可能！WHY！我刚听第一次明明是纯粹的刮玻璃声！

苍穹：你再次被制作组坑了。

古林：不！

（在不知道真相的情况下，大家姑且把这音乐当成制作组的恶意）

后悔

前几天打开PSV看了一下奖杯，突然想填几个奖杯坑，不过这几个游戏已被我卖掉了，填不了了。真后悔卖掉它们。

昆明 陈卓

白菜：一日入坑，终身为奴（斜眼看"百万氪金王"）。

苍穹：如果有奖杯方面的强迫症，卖游戏一定要慎重啊！以为自己100%了安然把游戏出掉，结果几个月后官方更新付费DLC又追加了奖杯……（血泪史）

果汁：哈哈哈，对奖杯没有追求的我来说并没有影响！

昴星团：奖杯强迫症的苍老师每次看到果汁姐姐的奖杯列表就心痒痒的，因为坑太多了。



古林：奖杯那都是浮云啊！亲！快醒醒！奖杯坑那都是残缺美！

苍穹：残缺美什么！看着白金奖杯和完成度100%并列，是多么愉悦的事情。

只言片语 | 从NDS到PSV，《光辉圣约 无尽》看起来很厉害的样子。（广州 杨洪）

238辑调查之你对今年的TGS有什么意见要发表？

介绍的游戏有点少，除了几样大作，没看到什么的别的有新意的游戏，有些失望……

南宁 AXG

没什么特别……

上海 东东

手游很多，浮华背后会不会出现太多课金让玩家流失？日本厂商的技术本来就不大行，手游若一下崩塌了技术会不会更落后？

上海 王菁益

今年TGS的内容很丰富，但是没有新型游戏主机公布，有些美中不足。

广州 杨洪

每一年的东京游戏展都有独特的专题海报和主题，来一次总结报导吧！

湘潭 周哲

一如既往地让人期待呢！

兰州 Tony

Coser、Showgirl都很用心的说。

保定 尾巴

竟然还有《塞尔达无双》出展？出乎意料的说。

天津 王大木

最期待的游戏没看到报道，小有失落……

岳阳 赵辰

希望以后日本的游戏制作人能把更多的时间和精力花在设计掌机游戏上，让经典永恒地传递下去！

上海 顾春军

有点悲哀

不知道小编们有没有这种感觉，看着一柜子的游戏、书籍觉得突然好占地方，要是变成钱多好，然后有时候心里有点悲哀，以后老了这些东西怎么办？当年苦苦追寻的东西，忽然有点失去方向，也许是时间的关系吧。

松原 常胜军



白菜：凡是有点收藏小嗜好的，都经历过这种感受吧。当年我还是读者的时候，同样也有一柜子的刊物（现在则是一柜子的卡牌）。收集品跟自己当时的精力投入和喜好有关，除了能够保值的硬通货以外，随着时间流逝而失去原有的份量是非常正常的。但无论如何，它们都是自己光辉岁月的一种见证，所以完全不用感到悲哀。就算真有一天与它们道别，以正常的心态去面对就好。

苍穹：老了的时候如果这些东西还收藏着，则会帮你保存往日的回忆。金钱本来就是用来达成自己物质追求的工具，对么？

果汁：虽然并没有想让自己的游戏变回钱，但一旦听到手里的游戏销量暴死然后疯狂掉价这种消息，还是会很伤感。

古林：曾经也玩过高达模型的我，如今看着那个已经改而塞满书的玻璃柜也是心情十分复杂。舍弃与否还是取决于自己的内心吧，顺其自然，总有一天会找到答案的。

马修：收藏代表了一个时期的内心追求，而产生变成钱的想法往往是经济原因，我个人意见，最好还是加把劲解决下经济上的事，毕竟钱是流动的，千金散尽还复来，但记载岁月的个人收藏可真的是没了就没了，日后再想买一样的替代也不是当初的那个东西了。

在香港动漫电玩节上兴致勃勃地寻找小编们，然而未果……果然我的RP在获得《墨菲斯计划》现场仅有的试玩资格（每天上午只有20个）之后就消耗殆尽了吗？

广东 周卓乐

马修：小编们一般也都是扔人堆里找不出来的大众脸，擦肩而过也很正常的。

苍穹：我想起了在今年TGS上肩负“找制作人合影签名”重任却一个都没找到的昴星团同学。

昴星团：我都不知道他们长啥样要怎么找啊，下次记得给我一叠照片先熟悉一下。

乌冬：还要在照片下方再写上金额吗（笑）。

只言片语 | 希望《无夜之国》中文化。（编：恭喜期望成真！）（上海 东东）





我想在二十多年以后，推荐我儿子玩 VR 版的《最终幻想 壹式》。

周卓乐

马修：这到底是对未来的美好展望，还是对 SE 制作速度不放心？我陷入了沉思……

好希望任系主机（3DS）上也像 PS 系一样多出中文游戏啊。

南宁 路上有

马修：同期待，希望任天堂能早日重新审视中国市场。

为了玩游戏而想学外语的冲动，在中文化的浪潮中消失得无影无踪……

周卓乐

马修：和上边的一对比，这冲动消失其实非常幸福啊。

待《黄金太阳 4》，但觉得有生之年也不一定会出，泪目……

杭州 尾巴

马修：有点信心啦，说不定哪一天就到来了呢。

最近很压抑，家里的初版 PS3 坏了……

上海 东东

马修：难道不是正好坚定了换 PSV+PS4 的决心了么？

近期还是没有下一部《口袋》正统作的消息……

南宁 AXG

马修：这次的确奇怪。《XY & Z》的动画版都出那么久了，六世代资料篇还是按着不发布……

随着年龄的增长，能分给游戏的时间也越来越少了。

株洲 郑翰林

马修：再正常不过，每天玩一阵其实就可以了，重要的是还是把这份爱给留住。

为了《奥丁领域》买的 PSV，觉得很值。

广州 冯天儿

马修：为一款游戏而入主机很正常，也记得多了解下其他的游戏哦。

其实只要是和《口袋》有关的都喜欢，爱屋及乌太严重了……

广州 朱礼智

马修：看看《口袋妖怪》相关的各种周边的热销情况，只能说，你这其实很正常。

哎，最近 3DS 的滑杆掉了啊，用 502 粘了下还凑合，还能玩就不太想换机了，不过次时代的掌机还远着吧。

广州 梁绮虹

马修：果汁同学的 3DS 的滑杆冒也掉了，而且也选择了修好继续用而不借机换新的，你们出奇地一致……

限定版的东西

资金完全不够壕的情况下，入手的限定版的东西（手办、游戏主机等），是还该给冷藏收纳供奉起来，还是正常使用？

汕头 Melmen

苍穹：等着价格炒起来后卖掉（坏笑）。

古林：我就说个真人真事，我的《王国之心BBS》限定PSP冷藏3年，待我PSP-1000坏掉后开封，电都充不进去。血一样的教训，游戏主机还是定期摸一下为好。

苍穹：其实一开始就是坏的？

马修：看你有没有打算以后出手的打算了，如果自己收藏，随意即可，但就像古林说的，电子产品其实是怕放不怕用的。

白菜：东西是拿来使用的还是拿来烧高香供着的，这是永远争不出结论的命题。我的回答是：自己看着办。

昂星团：买都买了，用不用和自己资金的多少已经没有关系了吧？

只言片语｜《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》的丰富解谜要素深深吸引了我，庞大的场景让我为之着迷。（上海 顾春军）

同好？

终于找到一个在玩《怪猎》的同事（大喜），麻溜地拿出3DS！他玩的是《2G》，还好我的机子和存档还在，来吧！G级轻松带过下位，但十·一回来后他居然不玩了，说是上位的怪太变态打不过……感情兄贵以为所有的怪都应该在10分钟内献上头颅是吧……TT

海口 随云





马修：难道是难度递增得有些大了？

昴星团：你可以试着让他玩玩《P3》，实在不行的话那么建议让那位兄贵玩一下《噬神者》，狙击脑天bang bang bang绝对满足10分内一只怪的条件。

果汁：正是介意10分钟与30分钟这种差别，《噬神者》与《怪物猎人》才会分别有市场的。

乌冬：强扭的瓜不甜，说不定人家就是想停留在下位虐虐小怪呢（笑）。

稿费样书在召唤

这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

网购·邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、230、232、237、240辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～90、93～95辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元；

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.13，定价35元，《PSV专辑》： VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

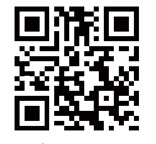
邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道



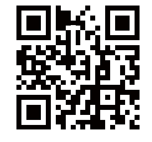
b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语｜《数码宝贝》迷一只，期待《数码宝贝世界 next Order》（玉林 小黑鹅的主人）

小编寄语

古林

●看了《数码宝贝大冒险 Tri. 第 1 章》，尽管只是 TV 版的制作素质与故事架构，甚至在特效等方面制作得相当粗糙，但仍是看得人泪流满面。太一、亚古兽、究极进化……满满的都是童年回忆啊！

●最近家里的小狗鬼灵精到让人发指的地步，比如说吃好料时先盯着人嘴里的，看这些人类奴仆已经没有好吃的了才挪回小窝里吃自己的份；有人的时候找猫打架彰显存在感，没人的时候直接在猫身边呼呼大睡……这难道是修炼多年的妖修吗？

乌冬

◆ HKT48 巡演完结篇的 BD 顺利入手，这样今年想收的 BD 总算是收完了，明年的预定是 HKT 明治座公演和 HKT 纪录片。不过话虽如此，包括之前的总选 BD 在内，因为时间有限的关系都只是跳着浏览了一下，没有完整地欣赏，而且接下来还有《怪物猎人 ×》，BD 坑是要越挖越深的节奏。

◆说到《怪物猎人 ×》，玩了一下试玩版，发现武器加入了几种风格后变化不是一点半点，大部分都要打回重练，看来正式版真的要严正以待才行了。

sienna（美编）

◆昨天接到妹妹打来的电话，我差点晕过去，她告诉我“梦梦”（家里养的小鹿犬）走了，我一下还真是没有办法接受这样的事实，心都碎了……谢谢梦梦这 8 年来的陪伴，愿你在天堂有吃不完的骨头，我们都会想念你的（泪）。

果汁

★被白菜强硬地安利了《传颂之物》后乖乖地去打通关，结果受到了很大伤害……角色们真的很有魅力，延续前作的世界观拓展也很棒，但是，结局为什么会那么让人爆炸！通关后就好像吃了一口毒药那样，只能乖乖等待官方承诺的两年以内推出续作，在续作出之前，大概心伤好不了。

香山（美编）

◆最近爸妈喜欢在周末的时候和他们的好朋友们一起去徒步登山，参加了几次之后爸妈依然兴致高昂，还说他们的登山准备不够齐全。我一听，赶紧趁着双十一买买买，俨然是一副要把他们打造成老年登山团队中最闪亮的星的架势。收到货之后，他们还美滋滋地把东西摆好放好拍照发朋友圈，享受着被点赞被评论的喜悦。我默默地看着这一切，表示你们开心就好。

咕噜（美编）

●最近签名练得不错，老师要求的：作业家长签名、考试卷家长签、听写家长签名、默写家长签名……

●想想这些签名您能闭着眼睛签吗？你不要检查一下吗？检查就跟做一遍差不多吧，错的要订正。听写不行的要督促孩子再背，考砸了还要把卷子订正……唉，说多都是泪！

马修

◆《口袋妖怪不可思议的迷宫》绝对是本命，这次的《超迷宫》也的确找回了当年《空探》的感觉，继续沉迷中……

◆年初计划减肥，这个计划是彻底泡汤了；不过去年查出来、半年前复查又严重了些的胆的问题，几天前再次复检竟然意外地痊愈了，这点倒是很值得高兴的。

◆从医院取体检结果时，被医生叮嘱还是注意少吃糖和油腻。但从医院出来时还饿着肚子，正好有个卖豆花的大伯，我就要了一份，大伯盛出豆花后问："@#￥%￥@……&*￥？"方言重到我完全听不懂，我仔细辨别，觉得是在问我要不要带走，我就点头。然后大伯往豆花里加了一勺白糖……嗯，起码解锁了吃过甜豆花的人生成就了。

苍穹

◎陪了自己三年半的3DS在制作《DQ Ⅷ》攻略过后寿终正寝，由于视力下降明显，几经取舍还是购入了"新大三"。想想家里用的笔记本电脑也是一副风烛残年的状态，东西坏都喜欢赶在一起啊……

◎ Konami终于做了一件好事，在"光棍节"更新了Quiet回归的补丁，让我得以在白金《MGSV》的同时完成率也保持在100%，不用读档找回静静了。

◎善恶终有报，天道好轮回，不信低头看，《跨界》饶过谁？

Juxi（美编）

◆每天坐车回家几乎都会顺便看到《食客准备》这档节目，因为最喜欢《食客私房菜》环节，所以喜欢上了肥妈，在她手上，各种食材成为美味佳肴的过程似乎都变得非常简单，让我这个平时做饭花许多功夫的人各种羡慕佩服，空闲下来一定要多多学习一下。

◆某人经过努力终于升职加薪，本人自然是各种恭喜，但最重要的是，又有理由可以宰一顿了……

白菜

□《跨界计划2》结局发糖，好甜好甜的，啦啦啦啦啦。甜得我这个通宵赶攻略的人瞬间睡意全无，啦啦啦啦啦。

□最近一段时间，群里的朋友开始统一玩手游《苍翼之刃》。这款Arc官方授权、利用原汁原味官方素材制作的手游版《苍翼默示录》，不知为何牢牢抓住了我那帮朋友的心。想想之前我辛辛苦苦布教《苍翼默示录》都没有太大动静，如今一个手游就打得他们想回去练格斗游戏了，当真五味杂陈。

昴星团

★想玩的大作终于陆续袭来，每天都要拼尽全力玩游戏的日子又要来了。但因为买卡的预算超支，所以游戏只能逐个慢慢买，不过这样也好，能够用心好好地体验一款游戏的乐趣。

★《怪物猎人 ×》体验版玩着始终有点不爽，毕竟只有狩技和狩猎风格，没有自己喜欢的套装技能始终有点不习惯。不过猫猎人倒是挺好玩的，记得和库玛、鲁叔（阿鲁）、乌冬联机的时候，除了库玛以外其余三人都选择了猫猎人，那种潜水看"大神"带我们飞的感受只有猫猎人才能体会得到吧。

★在我、乌冬和古林的安利下，毛老师（白菜）终于开始追《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》了，而且在通宵制作《跨界2》的攻略时还用它来当精神食粮，当我和乌冬得知了这件事后都有一种谜之感动。

★《数码大冒险 tri.》第一话终于如期放出，虽然是以TV版为基础制作，方方面面都对不起剧场版的长度（其实是4集TV版），但看到这些初代角色再次活跃在屏幕之上还是会有些小感动。不过一开始就把二代主人公团队（除了小光和阿岳）统统干掉而且只字不提是要怎样啊，好歹也是和一代主人公们并肩作战过的伙伴，希望后面能给个说法。

栏目主持 白菜

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2015年12月			
3日	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ＆ルイ-ジRPG ペ-パ-マリオMIX	Nintendo	RPG	5076日元
3日	懒蛋蛋 来个半熟的	ぐでたま 半熟でたのむわ-	Rocket Company	ETC	5184日元
3日	冰雪奇缘 来自雪宝的礼物	アナと雪の女王 オラフの贈り物	Bergsala Lightweight	ACT	4104日元
10日	超能陆战队 英雄之战	ベイマックス ヒ-ロ-ズバトル	Bergsala Lightweight	ACT	4104日元
10日	美乐蒂 不可思议的圆梦之箱	マイメロディ 願いがかなう不思议な箱	日本Columbia	ACT	5184日元
12日	高圆寺女子足球3 恋爱11人 近在咫尺的天堂	高圓寺女子サッカ-3 恋するイレブン いつかはヘブン	Starfish SD	AVG	6264日元
17日	绝对不能被抓 加须黑光大陆	绝对に捕まってはいけないガ-ス-黑光りランド	Alchemist	ACT	5184日元
17日	食戟之灵 友情与羁绊的一盘	食戟のソ-マ 友情と绊の一皿	Furyu	AVG	6458日元
17日	怪物弹珠	モンスタ-ストライク	Mixi	RPG	4860日元
17日	我是航空管制官 机场英雄3D 关空全明星	ぼくは航空管制官 エアポ-トヒ-ロ-3D 关空 ALL STARS	Sonic Powered	SLG	6480日元
23日	SEGA 3D复刻档案2	セガ3D复刻ア-カイブス2	SEGA Games	ETC	4849日元
24日	徽章机器人9 甲虫版	メダロット9 カブトVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
24日	徽章机器人9 锹形虫版	メダロット9 クワガタVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
		2016年1月			
14日	卡片战斗先导者G 超越致胜	カ-ドファイト‼ヴァンガ-ドGストライド トゥ ビクトリ-‼	Furyu	TAB	6458日元
21日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオ-ルスタ-ズ	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
		2016年2月			
10日	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神转生IV FINAL	Atlus	RPG	6998日元
18日	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	5076日元
25日	洛克人 经典合集	ロックマン クラシックス コレクション	Capcom	ACT	4309日元
27日	口袋妖怪 黄（e商店下载）	ポケットモンスタ-ピカチュウ	Nintendo	RPG	1200日元
27日	口袋妖怪 绿（e商店下载）	ポケットモンスタ-绿	Nintendo	RPG	1200日元
27日	口袋妖怪 红（e商店下载）	ポケットモンスタ-赤	Nintendo	RPG	1200日元
27日	口袋妖怪 蓝（e商店下载）	ポケットモンスタ-青	Nintendo	RPG	1200日元
		2016年夏			
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level-5	RPG	售价未定
		2016年内			
未定	神威9号	Mighty No. 9	Spike Chunsoft	ACT	售价未定
未定	卡片召唤师 反叛	カルドセプト リボルト	OmiyaSoft	TAB	售价未定
未定	智龙迷城×	パズドラ×	GungHo	RPG	售价未定
未定	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	售价未定
未定	怪物猎人 物语	モンスタ-ハンタ- スト-リ-ズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フエデレ-ション・フォ-ス	Nintendo	FPS	售价未定
未定	逆转裁判6	逆转裁判6	Capcom	AVG	售价未定
		发售日未定			
未定	点心世界	スナックワ-ルド	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 怪兽统领者3	ドラゴンクエストモンスタ-ズ ジョ-カ-3	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	RPG	售价未定

近期焦点

马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX

期待度 S

12.3 ◆Nintendo◆RPG◆5076日元 3DS



《马里奥与路易RPG》的最新作，这次游戏加入了另一部马里奥作品《纸片马里奥》中的角色。故事以路易打开了一本不可思议的书、导致纸片角色分散在蘑菇王国各地为开端，为了帮纸片碧奇公主找回纸片角色，马里奥与路易协同纸片玛里奥一起展开冒险。纸片马里奥有着许多专用的解谜动作，并且3人还能一起使出合体动作闯关。

怪物弹珠

期待度 B

12.17 ◆Mixi◆RPG◆4860日元 3DS





人气手游改头换面登陆3DS，这个节奏不禁让人想起《智龙迷城》。《怪物弹珠》也是日本非常流行的手游，“拉伸→放开”那如同弹珠一样的操作方式非常简单却又奥妙无穷，同在手游之中也有不少模仿者。3DS摈弃了课金要素，并为游戏赋予了剧情，加入了3DS版独有怪物，还可以4人联机游戏。同名动画也在热播之中喔。

任天堂网络直播会再开，除了公布新作消息之外，传承自已故前社长岩田聪的“直接”，也给人一种承前启后的安慰感，让大家真正相信任天堂还会走下去。不过新作消息大都在年后，12月的3DS发售表冷冷清清，只有《马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX》还能撑撑场面，让人担忧到底拿什么来狙击圣诞商战。PSV侧则有许多值得期待的作品，包括各大游戏中文版在内四处开花，可供选择的佳作不少。而明年还有更多的中文化游戏等着大家选购。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为5：1。

PlayStation Vita

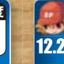


日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2015年12月			
3日	干物妹小埋 干物妹育成计划	干物妹！ うまるちゃん ～干物妹！ 育成计画～	Furyu	SLG	6998日元
3日	文明 革命2+	シヴィライゼ-ション レボリユ-ション2+	2K Games	SLG	5724日元
3日	文明 革命2+（中文版）	文明帝国：革新 2+	2K Games	SLG	1290台币
10日	女武神驱动 比丘尼	VALKYRIE DRIVE –BHIKKHUNI–	Marvelous	ACT	7538日元
10日	偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘	アイドルマスター マストソングス 赤盘/青盘	BNE	MUG	6156日元
10日	英雄传说 空之轨迹SC 进化版	英雄传说 空の轨迹 SC Evolution	角川Games	RPG	6264日元
10日	命运石之门0	STEINS;GATE 0	5pb.	AVG	7344日元
17日	SUPERBEAT XONiC	ス–パ–ビ–トソニック	Arc Syetem Works	MUG	5184日元
17日	死在迷宫的地下	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344日元
17日	电击文库 战斗巅峰 再点火	电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION	SEGA Games	FTG	6663日元
17日	求生档案 天空的彼端	イグジストア–カイヴ –The Other Side of the Sky–	Spike Chunsoft	RPG	7344日元
17日	奇迹女孩祭	ミラクルガ–ルズフェスティバル	SEGA Games	MUG	7549日元
17日	终结的炽天使 命运的开始	終わりのセラフ 运命の始まり	BNE	S・RPG	7344日元
23日	机动战士高达 EXTREME VS–FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS–FORCE	BNE	ACT	7344日元
24日	Persona4 彻夜热舞（中文版）	女神异闻录 4 通宵热舞	Atlus	MUG	1490台币
24日	噬神者 解放重生（中文版）	噬神者 解放重生	BNE	ACT	售价未定
		2015年冬			
未定	热血高校 燃烧边缘	クロ–ズ BURNING EDGE	BNE	ACT	售价未定
未定	圣剑传说 最终幻想外传	圣剑传说 –ファイナルファンタジ–外传–	Square Enix	A・RPG	售价未定
		2015年内			
未定	家里蹲奋斗记 防伪（PS商店下载）	俺に动けつて言われても 酉	Esmile	SLG	售价未定
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
		2016年1月			
14日	太空战机爆发 编年史救世主	ダライアスバ–スト クロニクルセイバ–ズ	角川Games	STG	6264日元
14日	奥丁领域 里普特拉西尔	オ–ディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	A・RPG	8618日元
28日	双重摄影 文与椛的弹丸取材纪行	ダブルフォ–カス –文と椛の弹丸取材纪行–	Aqua Style	ACT	2999日元
28日	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多	ドラゴンクエストビルダ–ズ アレフガルド を复活せよ	Square Enix	RPG	6458日元
		2016年2月			
18日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
18日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	RPG	5184日元
25日	勇者将死	勇者死す。	日本一Software	RPG	6458日元
25日	死或生 极限沙滩排球3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリ–ム 3 ヴィ–ナス	Koei Tecmo Games	SPG	8424日元
25日	假面骑士 穿越战争 创生	仮面ライダ– バトライド・ウォ– 创生	BNE	ACT	6588日元
		2016年3月			
3日	请问您今天要来点兔子吗 美妙聚会	ご注文はうさぎですか?? Wonderful party！	5pb.	AVG	7344日元
17日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团	日本一Software	RPG	6458日元
17日	喧哗番长 少女	喧哗番长 乙女	Spike Chunsoft	AVG	6458日元
未定	初音未来 女歌手计划X	初音ミク –Project DIVA– X	SEGA Games	MUG	售价未定



求生档案 天空的彼端

12.17 ◆Spike Chunsoft◆RPG◆7344日元 PSV 期待度 A











新颖却处处充满怀旧气息的本作，相信喜爱《女神侧身像》的玩家都会有所关注。本作的舞台为异星球“普洛特雷萨”，被卷入女神与邪神斗争的年轻人们能否开辟出一条生路是故事的焦点。迷宫探索以侧视角进行，可以使用跳跃、滑行等动作来探索地形起伏的迷宫。组合攻击战斗能连动各个角色的攻击，进行爽快的连击。

机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

12.23 ◆BNE◆ACT◆7344日元 PSV 期待度 A



本作机体模型均取自PS3的《机动战士高达EXTREME VS.完全爆发》，但对战形式从传统的2V2变成了以6机体+1战舰的小队战为主，同时加入了强调单机的各种新模式。另外在取消了觉醒系统的情况下新增了势力系统，让玩法与系列往作不同。联机部分只支持本地联机，但可以进行经典的1V1、2V2还有新加入的小队战模式。

掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.240电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式： 在2015年12月26日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击最上方的“《掌机王SP》电子回函表传送门”并参与填写“240辑网络回函”。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名



正版游戏：塞尔达传说 三角力量 3个火枪手（3DS）/噬神者 解放重生（PSV）二选一

三等奖



1名 3DS触控笔套装

1名 PSV彩包

1名 3DS直充电源

二等奖



1名 PSV《暗魂献祭》同捆包

1名 3DS LL/New 3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包

《掌机王SP》第238辑中奖名单

特等奖 1名 PS4外形代金卡收纳盒

城市	姓名
上海市	袁智玮

二等奖2名 3DS LL/PSV硬壳包

城市	姓名
苏州市	杨天远
开平市	黄荷深

三等奖3名 掌机周边

城市	姓名
松原市	常胜军
海口市	随云
昆明市	陈卓

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net